

## "Железная стратегия"

Убийца всегда возвращается на место преступления

## Создание "Проклятых земель"

Веселые истории, случившиеся во время разработки

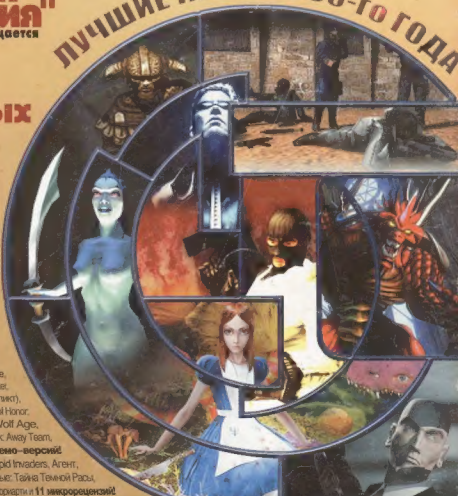
## "Козаки" на тропе войны

Таинственный редактор уровня найден!

## & Rulezz

**В разработке:** C&C: Renegade, Dragon's Lair 3D, Isward Dale: Heart of Winter, Iron Dignity (Basead: Перевый конфликт), Master of Orion III: The Altium, Medal of Honor, Allied Assault, Myth 3: The Wolf Age, Schizm: Mysterious Journey, Star Trek: Away Team, X-Com: Enemy Within и 6 обзоров демо-версий.  
**Вердикт "Мании":** ONI, Stupid Invaders, Agent, Легенды о рыцарстве, Створженные: Тайна Темной Расы, Шерлок Холмс: Возвращение Моркати и 11 микрорецензий!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000-го года



Оптимизация Windows 95/98/Me • Блок-пост на винчестере: защита ваших файлов  
 Компьютерный почтальон: обзор почтовых клиентов • История зарождения и становления жанра MUD  
 Новые плацдармы для Counter-Strike: основы картостроения • Выделка "шкур" в Quake III: Arena  
 "Самопал": игра на базе Genesis3D • Извлекаем на свет игровые ресурсы • Многое прочее

ISSN 1560-2563



9 771560 258002 &gt;

Компьютер  
на базе процессора Intel® Pentium® III

**K-SYSTEMS® Irbis®**

Компьютер для настоящих игроков!



Сертификат качества разработки,  
проектирования и производства ISO-9001

**K-СИСТЕМС®**

**K  
SYSTEMS**

г. Москва - "К-Системс" (095) 495-1167, 948-3650  
г. Санкт-Петербург - "К-Системс Нева" (812) 327-6556  
г. Оренбург - "Кей Холдинг" (3532) 778-011  
г. Астрахань - "К-Системс Волга" (8512) 390-553  
г. Курган - "К-Системс Тобол" (35222) 34-633  
г. Сыктывкар - "К-Система" (8212) 445-794

региональные продажи [sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
оптово-розничные продажи [deal@k-systems.ru](mailto:deal@k-systems.ru)  
служба технической поддержки [alexy@k-systems.ru](mailto:alexy@k-systems.ru)  
сервисное обслуживание и ремонт [service@k-systems.ru](mailto:service@k-systems.ru)

<http://www.k-systems.ru>  
электронные магазины [www.1000.ru](http://www.1000.ru), [www.torgsin.ru](http://www.torgsin.ru)

Розничная сеть "Цифровой Лев"

Москва, ул. Мясницкая, 30, м. Чистые Пруды  
тел. (095) 208-4554, 208-4724

Санкт-Петербург, ул. Маяковского, 24  
тел. (812) 327-6556, 279-1909

Intel, Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation





**П**риветству! Как вы могли заметить, на обложке указано, что номер является двенадцатым, за февраль и за март. Не обращайте внимания. Дело в том, что нам очертана ситуация, когда, скажем, июньский номер выходит в конце июня, январский — в самом конце января и так далее. На содержание журнала это никак не влияет, однако, согласитесь, выглядит странно. Ситуацию решили исправить радикально: назвали нынешний номер двенадцатым за два месяца, и следующий тогда появится, как и должен появляться — примерно в начале апреля. Ни на периодичности выхода "Игромании", ни на ее содержании это никак не скажется.

На обложке мы также наверняка заметили надпись "Номер один в мире", относящуюся к игровому диску "Матрикс". Крайне амбициозное заявление, не спорю. Но редакция оно кажется оправданным. На данный момент нам неизвестно ни одного компьютерно-игрового и вообще игрового журнала в мире, который бы выходил с компакт-диском, могущим хоть сколько-нибудь сравниться с нашим по наполнению. Ни в России, ни в любых других странах. Если вы слышали о таком журнале или, тем более, держали их в руках — сообщите нам. С удовольствием напишем, что все же есть нечто, что достиг такого же или большего уровня. И догоним в следующие пару номеров.

Выполнив обещания, в этом номере мы представляем вашему вниманию хит-парад "Лучшие игры 2000 года". Означенный хит-парад разбит на две части: по основополагающим жанровым категориям и по отдельным номинациям. Составлялся он на основании информации о популярности вышедших за 2000 год игр в геймерских массах, а не с точки зрения игровой журналистики (т.е., например, с точки зрения журналистики в рэп-овом жанре лучшими были Baldur's Gate 2 и Wizards & Warriors, однако их популярность на несколько порядков ниже, чем у Diablo 2). Это хит-парад, сделанный геймерами и для геймеров, а не журналистами для других журналистов. Хотелось бы также отметить, что в непечотный ранг "Худшей игры" возводился не вообще самая отстойная игра, появившаяся за год и про которую никто не слышал, а та, на которую возлагались ожидания и которая таковыми ожидания в совершеннейшей степени не оправдала.

И последнее по вопросу "Хит-парада". Перед нами была альтернатива: либо 2000 год, либо вся история существования компьютерных игр. То бишь, мы могли сделать такой "хит-парад времен". Но, здравое рассудит, из этой идеи мы отказались, так как

нам представляем себе, как вообще можно сравнивать DOOM и Quake, Civilization и Heroes (больше того: King's Bounty и Heroes), Baldur's Gate и Ultima, наконец, Descent и Microsoft Flight Simulator... Каждая из названных игр — культ своего времени. И сопоставлять их между собой не то чтобы некорректно, а просто глупо. Кто лучше, DOOM или Quake? Никто. Они обе лучшие. Поэтому — "Лучшие игры 2000 года".

Из нововведений — появились подраз рубки "Обзоры демо-версий". И это важнее, чем кажется на первый взгляд. Ситуация на игровом рынке такова, что как правило, демо-версия появляется примерно за месяц до поступления игры в продажу. Как следствие, она не может быть объективной, она не может быть беспристрастной, так как журнал может появиться на прилавках одновременно с самой игрой, и вы же первые над нами смеяться будете. Решению в "Вердикте" — тем более нельзя, так как на основе одной лишь демо-версии составить правильное мнение о качестве игры невозможно. Единственный вариант — рубрика с краткими обзорами по демо-версиям, цель которой — позволить вам узнать, что выходящая игра собою представляет, и решить, хотите ли вы вкладывать за нее деньги. Ну и, разумеется, когда игра появится, мы напишем о ней в "Вердикте", где уже все окончательно решено по полочкам.

Есть еще два новшества, которые мне бы не хотелось обойти вниманием. Во-первых, вне вашего просиба, угворам и угрозам, мы сделали постер. Пока что — странный, так как технологически еще не можем позволить себе большего. Это время как странный — это лучше, чем ничего. Во-вторых, по статьям, публикуемым в "Вердикте" и "В разработке", мы начинаем выкладывать на компакт подборки игровых скриншотов. Подробнее об этом напишем Геймером во вступлении к "CD-Матриксу", так что не буду повторяться.

Поздравляю всех с праздниками, для меня сейчас тоже праздник наступил, а для вас, когда вы будете читать эти строки, уже наступившим. Пусть вам понравится журнал и всего вам хорошего в этой жизни.

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

#### ИЗДАТЕЛЬ

ООО "Игромания-М"  
Генеральный директор  
Александр Поручик [alexchuk@igromania.ru](mailto:alexchuk@igromania.ru)  
Зам. ген. директора  
Евгений Исупов [isupov@igromania.ru](mailto:isupov@igromania.ru)

#### РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов [davido@igromania.ru](mailto:davido@igromania.ru)  
Зам. главного редактора  
Светлана Горько [gorisko@igromania.ru](mailto:gorisko@igromania.ru)  
Редакторы  
Олег Павловский [pavol@igromania.ru](mailto:pavol@igromania.ru)  
Александр Крамарь [alexkOT@igromania.ru](mailto:alexkOT@igromania.ru)  
Андрей Шаповалов [avetm@igromania.ru](mailto:avetm@igromania.ru)  
Младший верстальщик шва  
Виктор Калесов [kalos@igromania.ru](mailto:kalos@igromania.ru)  
Дизайн и верстка  
Роман Немеслов [romanem@mat.char.ru](mailto:romanem@mat.char.ru)  
Илья Ганчев [ilg@igromania.ru](mailto:ilg@igromania.ru)  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Вазнев [davaz@igromania.ru](mailto:davaz@igromania.ru)  
Вспомогательный состав  
Дмитрий Бурковский [dmitriy@igromania.ru](mailto:dmitriy@igromania.ru)  
Вредоносный состав  
Георгий Гурьев [georgiy@igromania.ru](mailto:georgiy@igromania.ru)  
Алтер-эго редакции  
Катя Смирнова [kate@igromania.ru](mailto:kate@igromania.ru)  
Корректор  
Изабелла Шахова [izabella@igromania.ru](mailto:izabella@igromania.ru)

#### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин [kates@igromania.ru](mailto:kates@igromania.ru)  
[konstantin@igromania.ru](mailto:konstantin@igromania.ru)

Сергей Скориков  
Александр Погорелый

#### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Олег Савинский [oleg@igromania.ru](mailto:oleg@igromania.ru)  
Дарья Новикова [darya@igromania.ru](mailto:darya@igromania.ru)  
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410  
[reclama@igromania.ru](mailto:reclama@igromania.ru)

#### ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Колосова

#### ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тургеневский б-д, д. 1, оф. 465  
Тел. (095) 975-7409, 975-7410  
e-mail [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)  
или [igromania.ru](mailto:igromania.ru)

Антивирусная поддержка предоставляется ЗАО "Алгоритм" Коспиротехника

При изготовлении на всех использованных материалах, опубликованных в настоящее издание, сделано издательское право объявлено. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Издатель издательство не несет ответственности за содержание. Журнал зарегистрирован Государственным управлением РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.  
Отпечатано в ОАО ПО "Прессо-1".  
Засек. № 371. © "Игромания", 1998-2001.  
Тираж 32300.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН		04-13
Игры	04	
Индустрия	07	
Даты выхода игр	08	
Россия	10	
Интересности	12	
ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА		13-23
<b>"Игромания" представляет...</b>		<b>13, 14-23</b>
CD-МАНИА		24-25
"CD-Мания" и компакт-диск	24	
<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	<b>24</b>	
Демоблок	30	
По журналу	31	
Всёкое разное	33	
РАС. В РАЗРАБОТКЕ		34-35
Star Trek: Away Team	34	
Myth 3: The Wolf Age	36	
Master of Orion III: The Atrium	37	
Iron Dignity (Взвод: Первый конфликт)	40	
Medal of Honor: Allied Assault	42	
Dragon's Lair 3D	44	
C&C: Renegade	46	
Icewind Dale: Heart of Winter	48	
Schizm: Mysterious Journey	50	
X-Com: Enforcer	52	
<b>Обзоры демо-версий</b>	<b>54-55</b>	
Gorkamorka, Journey's End, Resurrection	54	
Sheep, Stunt GP, The Real Car Simulator R	55	
РАС. ПЕРВЫЕ		56-57
Oni	56	
Отверженные: Тайна Темной Расы	58	
Arthur's Knights ("Легенды о рыцарстве")	60	
Stupid Invaders	62	
Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти	64	
Агент	66	
<b>Блок микрорецензий</b>	<b>67-70</b>	
America: No Peace Beyond The Line, Autobahn	67	
Carnivores (3): Ice Age, Heist, Kingdom Under Fire	68	
MAD, State of War, Swedish Touring Car Championship 2	69	
TRANS, "Рандеву с Незнакомкой 2", "Хроники Героев I-IV"	70	
ТЕРРИТОРИЯ РАЗОМА		72-81
Оптимизация Windows 95/98/Me. Минимум необходимого — максимум возможного	72	
Веселые истории экран не покажет вам...	74	
Железное интервью. Металлоискатель спешит на помощь	78	
ИДИТИМАТЧ		82-88
Новости Deathmatch	82	
Quake III: Arena, Unreal Tournament, Counter-Strike	82	
Клубные новости	85	
Сводка "Компьютерные клубы Москвы"	88	
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ		90-91
Горячительное для разгоряченного рассудка	90	
ЖЕЛЕЗНЫЙ ДСК		92-93
Железные новости	92	
Реальная виртуальность, или почему оптим для народа?	93	
ИНТЕРНЕТ		94-104
Интернет: события за месяц	96	
Компьютерный почтальон. Обзор почтовых клиентов	97	
Мировое древо MU*. История зарождения и становления жанра	100	
Интересное в Сети	103	
Игровые ссылки	104	

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК  
ИГР В НОМЕРЕ

4x4 EVG	24
Absolute Terror	112
Adventure Probe: Forgotten Island	04
Age of Empires II: The Conquerors	24
Age of Sail II	30
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne	05
Arta Daglighter	112
Alcholic	30
America: No Peace Beyond The Line	113, 114, 67
American McGee's Alice	22, 24, 33, 114, 132
Arthur's Knights ("Легенды о рыцарстве")	60
Autobahn	67
9.17 Flying Fortress: The Mighty Eighth	18
Baldur's Gate 2: Throne of Blood	06
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	16, 24, 23
Battle over Britain (Sentin to Britannia)	10
Battlefield 1942	06
Black&White	24
Blade Runner	24
Blair Witch 3	33
Blackline	06
C&C: Renegade	46
Carnivores (3): Ice Age	68, 113, 114
Civilization II	04
Cleopatra: Queen of the Nile	30
Colin McRae Rally 2	112
Command & Conquer: Red Alert 2	23
Command & Conquer: Tiberian Sun	25
Counter-Strike	21, 25, 82, 138
Crazy Car Championship	05
Cultures	33
Ducktales	14
Dark Reign II	26
Deus Ex	20, 23
Diablo II	05, 16, 30
Diablo 2: Lord of Destruction	05
Dinosaurs	04
Disciples	26
Doom	26, 115
Dragon's Lair 3D	44
Empire: Battle for Dune	12
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum	18
Escape from Monkey Island	17
EverQuest	12
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	112, 157
Fear Effect 2	10
Ford Racing (Neukoma) Ford	10
Giant: Citizen Kabuto	21, 30, 33, 114, 126
Gorkamorka	54
Grand Prix 3	19
Grand Theft Auto 2	28
Ground Control	15, 28
Gunko	108, 112
Gunsip	18
Half-Life	28, 82
Halo	07
Monkey-Davidson: Wheels Of Freedom	19
Heavy Metal F.A.K.K.2	22
Heist	68
Hellboy (Супергерой)	10
Heroes of Might and Magic III	28
Heroes of Might and Magic IV	04
Httmoe: Codename 47	14, 22, 158
Icewind Dale	16
Icewind Dale: Heart of Winter	06, 48
Innere	19, 113
Injustice: In The Shadow of The Olympus	20
Iron Dignity ("Взвод: Первый конфликт")	40
Jagged Alliance 2	28
Jekyll & Hyde: The Whole Story	10
Jeopardy II: Fortunes America	18
Journey's End	54
Kawasaki Fantasy Motorcross	31
Kawasaki Jet Sky Racing	30
Kingdom Under Fire	30, 68, 114
KISS Psycho Circus	28
Legend of the Prophet and of the Ancestor	10
Legend: Global Terrorcross Wars	49
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	15
Master of Orion III: The Atrium	37



Medal of Honor: Allied Assault	42
Mercedes-Benz Truck Racing	114
Metacore Mash	88
Moonshine Riders	30
Night 3: The Wolf Age	36
Neoamerican (Неамерикан)	10
Navigator's Mists	07
NHL 2001	30
No Escape	30
No One Lives Forever	04, 30
Northern Chronicles I-IV (Хроники Героев I-IV)	70
Oni	12, 31, 56, 112
Party Raider	30
Project Overdrive	10
Psychotek	05
Quake	28, 82, 134
Quake III: Arena	12
Real War	17
realVRST 3D	29, 33
Red Alert 2	54
Resurrection	29
Return of the Incredible Machine: Contraptions	10
Roland Geroni Paris (Париж Гераполи)	05
RIT 3	14, 29
Rune (Рун)	30
S.W.A.T. 3: Close Quarters Battle	20, 29, 115
Socialize	50
Scholar: Mysterious Journey	12, 55
Sheep	15
Shogun: Total War	31
SimCoaster	08
Soldier of Fortune	34
Star Trek: Away Team	06
Star Trek: Deep Space 9 (Открытие: Тихая Тихина)	05
Star Wars: Battle for Naboo	69, 113, 115
Star Wars: Jedi Knight II: The Sith Lords	55
Star Wars: The Force Unleashed	62
Submarine Titans	15
Swedish Touring Car Championship 2	69, 115
Tactical Ops	30
The longest journey	17
The Need For Speed: Porsche Unleashed	19
The Onyx (Оникс) (Пегангун: Тихина "Космос")	21
The Real Car Simulator 2	55
The Sims	04, 20, 29
The Wizard (Полемин)	10
Theft II: The Metal Age	14
Timeline	17
Tomb Raider: Chronicles	113
TRANS	70
Two Worlds (Два мира)	10
Ukiso	12
Unreal Tournament	29, 31, 82
Unreal Warfare	06
Vampire: The Masquerade — Redemption	30
Wizards & Warriors	23, 115, 130
Wolfenstein 3D	115
World Eater	06
X-Com: Enemy Unknown	30
Zulu Wars	04
Датта и Фанг	12

## Ресурсы

Атлас	66
Братские войны: Казаки	112, 113, 140
Гонимые с Мадонной 2	70
Промышленные войны	74
Корсары: Промышленные войны	21, 113, 114
Рейтинги: Железные дороги	76, 112
Полеминские (II) (Будни Силы)	22, 30
Широкий Холм: Возвращение Марионет	64

## Внекомпьютерные игры

ADSD 1st edition	120
Alphens	120
Babylon 5	121
D&D 3rd edition	121
Magic: The Gathering	121, 122, 144
Master Chronicle: Warfare and Overlap	120
The Wheel of Time	120
Эпоха битв	124

<b>ИНТЕРВЬЮ</b>	<b>108-109</b>
Блок-пост на винчестере. Защита ваших файлов	106
<b>ВСКРЫТИЕ</b>	<b>108-111</b>
Тотальная робофигурация: Gunlok	108
Извлечение на свет иговых ресурсов	110
<b>КОДЕКС</b>	<b>112-115</b>
Стандартные коды	112
Шестнадцатичисленные коды	113
Игровые ресурсы	113
Антиквариат	115
Всякое разное	115
<b>САМОУЧЕБНИК</b>	<b>116-118</b>
Строительство по кирпичикам	116
<b>ВНЕ КОМПЬЮТЕРА</b>	<b>120-127</b>
Новости внекомпьютерных игр	120
Обратная сторона "Магии": Комбодеки	122
Игровая система "Эпохи битв"	124
<b>МАТЕРИАЛЫ</b>	<b>125-125</b>
Giants: Citizen Kabuto	128
Wizards & Warriors	130
American McGee's Alice	132
<b>МАТЕРИАЛЫ</b>	<b>134-137</b>
Выделка "шкур" в Quake III: Arena	134
Новые площадки для Counter-Strike. Основы картостроения	138
Редактор уровней к Cossacks: European Wars	140
<b>КОЛОС</b>	<b>142-142</b>
Байки про Турка	142
Про программистов	142
Прочие разности и несуразности	143
<b>МАТОВЫЕ ШТАТЫ</b>	<b>144-146</b>
Конкурс "Пять турнирных задач"	144
Test №7. Squad-Based Combat Simulation	146
Подведение итогов за №12(39) 2000	147
Кроссворд	150
<b>ПОЧТА "МАГИИ"</b>	<b>151-154</b>
Шизофрения, виртуальность, безумие и новая бумага	151
<b>ПОСТЕР</b>	<b>157-158</b>
Fallout Tactics и Hitman: Codename 47	157/158
<b>ПОДПИСКИ</b>	<b>159-160</b>

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"К-Systems" — 2-я стр. обложки
"Никита" — 09
"IC" — 11, 53, 71, 77, 89, 135
"СофтКлуб" — 27, 29, 31, 33, 35
"Бука" — 39
"NCPort" — 101
"DataForce" — 105
"Звезда" — 119
"Ark System" — 123
"Rinet" — 147
"Русский экспресс" — 149
"РуссобиТ-М" — 4-я стр. обложки



# Игры

## Герои, дубль четыре

Устав от создания бесконечных ад-онов (6 штук — это достижение), New World Computing и 3DO наконец-то объявили о начале работ над четвертой частью "Героев". Особых изменений в игре не предвидится — нам обещают обновленный движок, пару новых наций, далее по списку. Никкой предполагавшейся супертрехмерности. Но, возможно, многомиллионной армии фанатов и этого будет достаточно, ведь те же "Хроники", где ничего нового нет вообще, непохожими тиражами расходятся...

## Нереальный пинбол

Electronic Arts и Digital Extremes анонсировали выпуск новой игры под названием Adventure Pinball: Forgotten Island. Козакобы, пинбол (шарики, банусы — все как положено) как пинбол, вот только движок у него несколько необычный — это Unreal Tournament Engine! Копаем глубже и обнаруживаем, что игра — типичный 3D action. А от пинбола там только арены (в духе которых выполнены игровые уровни). Да банусы, насильственные за убийство монстров. Так что любителям "шатающихся столов" радоваться пока рано, а вот приверженцам злого экшена впору чистить мыши. День начала битвы уже на подходе (обещают осенью, не позже).

## Зулусская воргеймерская революция

На неизвестном "Спектруме" в свое время существовал популярный воргейм Zulu Wars, бросающий играющего в разгар колониальных войн. Вдоволь наигравшись в этот шедевр, южноафриканская компания Twiif Productions анонсировала римейк, выходящий в ноябре этого года. Ключевые особен-



ности — походный режим, отличная трехмерная графика, масштабные сражения (до 30000 воинов одновременно — "Козаки" отдыхают!) и полная историческая достоверность. Выглядит очень вкусно, да и ждать осталось сравнительно недолго — ориентировочно до ноября.

## Динозавры снова вымерли

Великий и ужасный Сид Мейер заявил, что полностью свернул работу над своим уже успевшим набухать стратегическим проектом Dinosaurs. С одной стороны — обидно, с другой — жаль, оно и к лучшему: теперь силы команды будут целиком и полностью брошены на Civilization III.

## Ужасы нашего городка

В свое время в кинопрокате гремел неплохой ужастик "Нечто" с Куртом Расселом в главной роли. Картина рассказывала о трагической судьбе поляриков, на свою голову раскопавших во льду замороженного пришельца. Парни из Computer Artworks (создатели стратегии Evolve) решили оживить мир продолжением истории — хвостом с элементами action в стиле Resident Evil и Nocturne. Примерно через год нам предстоит вновь посетить зловещую станцию и показать чужим, кто здесь хозяин. Одевайтесь потеплее.

## Судья Дредд опять жив!

Небезвестный персонаж Сильвестра Сталлоне обретет новую жизнь в грядущем боевике от Rebellion, создателей Aliens versus Predator и Gunlok. Об игре еще мало что известно, но господа девалоперы уверяют (как, впрочем, и всегда), что нас ждет что-то совсем крутое. Ну, ждем-с что-то совсем крутое...



## Преждевременный редактор

На официальном сайте шпионского боевика No One Lives Forever появилась набор утилит для разработки уровней и модов (редактор карт, моделей и текстур, плюс еще кое-какие мелочи). Чувствуете в себе прилив вдохновения — берите эдитор с нашего диска и начинайте творить (о мы, возможно, еще вернемся к этому редактору в "МатрицеInnoc").



## The Sims: Вечеринка в онлайн

Компания Maxis, разработавшая "симулятор жизни" The Sims, объявила о целых три продолжения своего суперпопулярного детища —



очередной ад-он House Party Expansion (просто куча разных "довесков"), а также два совершенно новых проекта. Sims Live (некая помесь Азсы с Симсами, предназначенная для более наглядного общения в Сети) и Sims Online (название говорит само за себя). Первое "дополнение" уже на подходе, прочие — в апреле и декабре соответственно.



**Диагноз:  
психотический токенизм**

Малоизвестная (пока) компания из Clear Vision Entertainment начала работу над весьма интересным проектом — техно-триллером от третьего лица под глубокомысленным названием *Psychotic*. Судя по имеющейся информации, вкупе с несколькими скриншотами, нас ожидает нечто в духе F.A.K.K. 2 (мультика, а не игры). Разработчики обещают ослеплять нас фантастическим сюжетом в стиле киберпанк, мощным оружием, огром-



ными уровнями и разнообразными режимами мультиплеера. Картинки выглядят очень стильно, с издателем уже определились (в его роли выступит CDV Entertainment), осталось только объявить сроки выхода.

**Успехи второй  
"Дьяблы"**

Подводя итоги прошедшего года, руководство *Blizzard* не без гордости сообщило о том, что *Diablo 2* стала самой продаваемой игрой в истории компании (продано уже более 2,75 миллионов копий). Очень неплохо, особенно если учесть, что и оди-он (*Diablo 2: Lord of Destruction*, о котором мы уже писали ранее) не за горами (где-то в марте).

**Сумасшедшие гонки:  
эх, прокачусь!**

Стая товарищей из числа бывших работников *Bullfrog* и *Computer Artworks*, скоординировавшихся в коллектив под названием *Synaptic Soup*, поведали миру о своем пер-



вым проектом — чудовых гонках *Crazy Car Championship*. Соревнования будут проводиться на причудливых агрегатах, которые нам предстоит собирать самостоятельно (и) в аспекте несхожих предметов. Машинам могут как ездить, так и летать (как машинку соберете, так себя и поведет), причем спецфика трасс такова, что шансы на победу одинаковы и у "летчиков", и у "шумахеров". Денжок под кодовым названием *Cipher* уже сейчас способен выдавать потрясающие по красоте пейзажи, а с начала 2002 года (предварительная дата релиза) обещает и вовсе светить всех с ума (но то оно и *Crazy*).

**Преемник AoE?**

Трудяги из *Ensemble Studios*, подарившие нам великолепный *Age of Empires*, принялись за разработку нового проекта — RTS-стратегии под кодовым названием *RTS 3*. По сообщениям девелоперов, первые работы над игрой велись еще в незапамятные времена создания второго *AoE*. Детали пока не оплошало, имя издателя тоже покрыто мраком (одного известно, что точно не *Microsoft*), от этих людей можно ожидать чего угодно, кроме очередного клана.

**HomeWorld +  
Red Alert = ?**

Скромная польская компания *CODA Development* анонсировала игру под громким названием *Starmageddon* (почти "Кормagedдон в космосе"), позиционирующуюся как *HomeWorld* и *Red Alert 2* "в одном флаконе". Обещается небывало интересный и сбалансированный геймплей, расчудесная графика и все такое прочее. Но совершенно скучные

**СРОЧНО В НОМЕР****Игра по "Никите"**

Компания *Infogrames* анонсировала свой новый проект — игру по мотивам сериала "Никита", основанного на культовом фильме *Люка Бессона* с одноименным названием. По жанру это будет нечто среднее между "шпиконской" игрой (*Thief*, *Metal Gear Solid*, *NOLF*) и обычным шутером от третьего лица (звать Ларо?). Информации о деталях разработки очень мало (известно только, что нас будет ожидать шесть больших уровней), но в том, что игра привлечет внимание, можно не сомневаться (с такой-то "родословной"). Релиз запланирован на конец 2001 года.



скриншоты (равно как и название) говорит о "вторичности" продукта. Это только *Blizzard* умеет яркие и запоминающиеся кланы делать, а какой-то *CODA*... Но ничего личного... Пока ничего.

**Век чудес  
в новом году**

Фэнтезийная похолодовая стратегия *Age of Wonders* с следующего году ожидает появления законного отпрыска, окрещенного как *Age of Wonders 2: The Wizard's Throne*. Бас-



платизмом "ребеночко" занимается *Triumph Studios* и *Take Two Interactive*, в списке нововведений фигурируют новые расы (плюс некоторые из 12 старей), юниты, постройки, умения и заклинания. Старенький движок был изрядно подлатан, дополнительно планируется ввести генератор случайных карт и снабдить эту игру весьма продвинутым редактором сценариев (кондиат в "Матрицу-Плюс", не иначе).

## СРОЧНО В НОМЕР

### У Baldur's Gate 2 будет продолжение

По последним сообщениям от Interplay, серия классических RPG про "Врата Балдура" в скором времени об-



заведется продолжением. Проект назовут Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal.

сроки выхода — конец мая этого года. Любители ролевиков начинают праздновать...

### Арканоид для ролевиков

Желая порадовать людей, с нетерпением ждущих Icewind Dale: Heart of Winter, Interplay выложила на своем сайте маленький



подарок — арканоид Icebreack "по мотивам" игровой вселенной. Берите его с нашего комплекта и коротайте долгие вечера, оставшиеся до выхода продолжения.

### Поле боя: 1942

Digital Illusion объявили о разработке 3D-экшена (скорее, все же симулятора) Battlefield 1942, моделирующего все самые знаменитые сражения 1942 года — от африканской битвы при Эль-Аламейне до первого этапа Сталинградского сражения. Игра будет ориентирована на многопользовательские бои (модем, сеть и Интернет), хотя и одинокие игроки смогут порезвиться с ботами. Интересно другое — каждый игрок совершенно свободен в выборе роли в сражении — можно как бегать на своих джипах с автоматом наперевес, так и пилотировать самолет, погра-



бывать на танке или даже поплавать на подводной лодке! В списке доступных стран, кроме Германии, США, Великобритания и Японии, присутствует и наша доблестная армия (наконец-то про Россию вспомнили). Расстраивает только одно — полная неопределенность со сроками выхода.

### Тонкая кровавая линия

Жанр Survival Horror продолжает пополняться новыми представителями. Но этот раз нас собираются пугать по-настоящему — Bloodline, изготавливаемый некоей Zimo Software, обещает стать серьезным испытанием для нервов игроков. Нас ждет увлекательная и загадочная история в четырех час-



тах (кто сказал "Nocturne"?), по ходу действия нам предстоит побывать в различных местах и временных периодах (уже больше напоминает Blair Witch Trilogy). Непонятный сюжет и движок собственного изготовления прилагается (скриншоты выглядят недурственно). Остается надеяться, что геймерам предстоит увидеть не корявого движка или глупых злодеев — еще одного Resident Evil нам не надо...

### Пожиратель миров

В полку глобальных силляновых стратегий прибавило: компания Gatothor анонсировала весьма многообещающую игрушку под названием World Eater. По геймплею — отодет "Ma-



стером Ориона", только в сетевой реинкарнации. Интересно то, что любой играющий сможет самостоятельно организовать свой сервер. Значит, не будет и ежемесячных взносов разработчикам. Хорошая идея, но будет ли оно должным образом реализовано?

### Новому Tournament'у быть!

Еpic наконец-то осчастливила фанатов официальным анонсом продолжения своего мега-суперхита Unreal Tournament. Находящаяся в разработке игра будет называться



Unreal Warfare. Из особенностей стоит отметить полностью переработанный движок (сотни тысяч полигонов в кадре, "реальные" тени от крайне детализированных моделей, порталы (т.е. поддержка всяческих возможностей новомодного железа), полностью разрушаемое окружение и, конечно, фирменный чумовой геймплей. Выходит чудо... расслабьтесь, глубже дышите... в 2003 году Эпик, дожить бы...

### Компьютерное многоборье

Английская контора Attention to Detail, известная своей гоночной серией Roffrage и прошлым годом спортивным проектом Sidney 2000, собирается сотворить игру на основе Зимних Олимпийских игр 2002 года.

Все необходимые лицензии получены, издатель найден (Eidos), правда, разработчика собирается растянуть до начала самой Олимпиады. А пока можно и на настоящих лыжах/коньках покататься — благо погода позволяет.



### Бесконечные звездные войны

"Звездные мальчики" из LucasArts начали портировать на PC популярную Nintendo'скую оркестру Star Wars: Battle for Naboo (простыми словами "леталка-стрелька" на тему "Звездных Войн", аналог SW: Rogue Squadron). Компьютерная версия будет содержать 15 уровней, поддерживать более детализированные текстуры и высокие разрешения. Ждите марта, хотя, судя по всему, это будет еще одна корявая поделка для фанатов. По крайней мере, скриншоты не впечатляют.



## Редактор без игры?

Не успел еще выйти грандиозный онлайн-новый ролевик *Neverwinter Nights*, как к нему появился неофициальный редактор карт. Скачать его можно с сайта <http://nwnmap.nw-online.net/>, хотя мне, например, совершенно непонятно, какой смысл в таком редакторе без наличия соответствующей игры. Таким темпа-



ми скоро и адд-оны начнут вперед своих производителей появляться, вот только кто (и как?) в них играть будет?

## СРОЧНО В НОМЕР

### Westwood теряет сотрудников

Один из столпов компании, Рик Гаш, на чей совести создание таких игр, как *Dune 2*, *Legend of Kyrodia* и *Lands of Lore*, перешел в компанию Tredition Network. Ну надоело человеку клонированием заниматься, ничего не подлаешь. На новом месте он работает над неким ролевым проектом, вероятнее всего, многопользовательским.

# II. Индустрия

## Славный паренё Кармак

Джон Кармак стал четвертым разработчиком, удостоенным чести попасть в зал славы Академии интерактивных искусств и наук. Ранее так награждали Сидо Майера (тогда еще Microprose), Ширею Миномато (Nintendo) и Хиронобу Сакагухи (Sega). Торжественная церемония посвящения произойдет 22 марта.

## Один, совсем один...

Стивен "KillCreek" Кейс (дизайнер уровней и программист в *Ion Storm*, на самый последний человек в CPL, модель *Playboy* и популярную подругу Джона Ромеро) покинула стены родной компании. Никаких конфликтов и в панике не было — причина расставания заключалась в открытии собственного проекта. Интересно, в *Ion Storm*, кроме Джона, кто-нибудь еще остался, или продолжение "Дой-ка Тонг" он в одиночку делать будет?



Никаких конфликтов и в панике не было — причина расставания заключалась в открытии собственного проекта. Интересно, в *Ion Storm*, кроме Джона, кто-нибудь еще остался, или продолжение "Дой-ка Тонг" он в одиночку делать будет?

## Sega — сенсация за сенсацией

Компания *Sega* в последнее время привлекает всеобщее внимание. Сначала руководство фирмы официально объявило о глобальной смене стратегии, закрыла все работы над *Dreamcast* (о жал, хороша была консоль!) и полностью перебрала на изготовление игр для других систем. Затем стали известны некоторые детали — многие эксклюзивные проекты

будут портированы на PlayStation 2 (*Crazy Taxi*, *Zombie Revenge*, *Virtual Fighter*), за ними последуют и все сетевые наработки конторы (а их у Сети немало). По Сети уже циркулируют слухи о новом секретном альянсе между Sony и Sega, что не замедлит сказаться на их конкурентах — представляете, кокого придется Xbox, если японские гиганты объединят силы во имя борьбы со всеобщим соперником? Большинство "приставочных" денег делаются именно на востоке, а там позиции *Microsoft* и так сомнительны. Впрочем, не исключено и обратное — возможно интеграции *Dreamcast* с Xbox (*Microsoft* заявила, что они были бы очень рады такому повороту событий). Кстате сказать, цены на сеговские консоли не замедлили резко упасть — в некоторых онлайн-магазинах *Dreamcast* уже можно купить всего за 99 долларов (за них там чуть ли не дерутся). Битва титанов продолжается...

## Игры вне закона

Собрание американских сенаторов, которые специально показали несколько роликов из игр, где главный герой должен уничтожить других персонажей для успешного прохождения сюжетной линии и получения бонусов, решило со всей серьезностью взяться за борьбу с компьютерным насилием. В следующем месяце ожидается новый законопроект, согласно которому разработчики компьютерных игр в случае нарушения некоторых (пока необязательных) требований будут серьезно наказаны. Сенаторы также чрезвычайно расширили деятельность комиссии ESRP, расследующей возрастную рейтинг продаваемых продуктов. По их мнению, сей рейтинг очень часто не соответствует содержанию программы, из-за чего якобы

жестокие "взрослые" игрушки могут попасть в руки к детям. Какой ужас! А вообще — насколько же тупые у них "американские сенаторы", даву давшись... это не оскорбление, это научная характеристика розентости интеллекта...

## Halo: больше определенности

Судя по PC-версии *Halo*, одного из самых ожидаемых эксклюзивов современности, наконец-то прояснилась. Вопреки существующим слухам, эта игра не станет эксклюзивом для Xbox, что подтвердили и официальные представители



Если игру все же доделают вовремя, можно ждать ревенюшки в жару.

*Microsoft* (нововоенного издателя, по чьей вине и началось неразбериха). По их словам, разработка игры для PC и *Macintosh* временно заморожена и все силы брошены на выпуск консольного варианта. Только после выхода одного разработчики обратят внимание на компьютеры, что не очень приятно, но зато внушает надежды, что "наша" версия будет отличаться от оригинала, причем не в худшую сторону.

## Topware уже нет с нами?

Сначала по всему миру распространила информацию о том, что после долгого судебного разбирательства компания *TopWare*, известная по таким разработкам, как *Earth 2150* и *The Moon Project* ("Дети Салены"), была объявлена банкротом. Не успев написать но-



вость, мы получили сообщение из компании Snowball, занимающейся локализацией многих игр TopWare на отечественном рынке. Давы не повторяться, без комментирования приводим основную часть сообщения:

"Слухи о смерти оказались слегка преувеличенными. [...] Спасающийся на данный момент ситуация является наследием информационного бизнеса компании, связанного с изданием сборника D-Info. Сейчас происходит глобальная корпоративная реорганизация, в результате которой вместо TopWare CD-Service AG, TopWare Austria и TopWare Poland будет сформировано несколько других компаний. Три проекта, запланированные на этот год, продолжат разрабатываться и выйдут в рамках серии Snowball в мае, октябре и ноябре соответственно. [...] Проводящая реорганизация TopWare завершится к маю."

## Приятного аппетита, Infogrames!

Компания Infogrames полностью завершила поглощение другого гиганта издательского бизнеса — Hasbro Interactive. На данный момент у них в руках находится 100%-акций Hasbro, что подразумевает также приобретение крупнейшего игрового портала Games.com. Общая сумма сделки составляет приблизительно 100 миллионов венецианских долларов.

## Shiny ослепотела

Shiny потеряли одного из самых талантливых сотрудников — главного дизайнера компании Джюба Отеро. Человек, отвечавший за



Талант! Да и него надо было рушить и когеве взорвать!

ту красоту, что мы видели в недавнем *Sacrifice*, сейчас остался совсем без дела, так как ушел он из исключительно "географической" побуждений. Все-таки расстояния в 80 миль между домом и офисом — не шутка, и каждый день посвятить работу ему было сложно.

## Interplay: атака на мультиплеер

Индустрия многопользовательских онлайн-игр сейчас переживает период бурного роста и развития (посмотрите, сколько проектов сейчас находится в разработке), а особенно популярностью пользуются онлайн-игровые развлечения. Interplay, один из крупнейших игроков на рынке сингловых РПГ (во многом благодаря достижениям *Black Isle Studios*), решил, что не грех будет воспользоваться моментом для создания собственной онлайн-игровой службы Interplay.com. Замечательное решение, на есть прогнозы, что недалек день, когда спрос на эти игровые слезы поумнеет, а рынок и так переполнен...

## Колумбийцам разрешили "Солдатов Удачи"

Если вы еще помните, в прошлом году правительство Колумбии запретило творение Raven Software к горю, запрета продаваемого в магазинных странах. И только сейчас, после многочисленных судебных разбирательств, ограничения были сняты, и колумбийцы наконец-то получили шанс познакомиться с одним из наиболее удачных шутеров прошлого года — *Soldier of Fortune*. Остается лишь порадоваться за них, да и за себя — нам, слава богу, еще ничего не запрещали.

## Проблемы в Codemasters

Codemasters утратило около ста человек в своих европейских офисах. Судя по официальному заявлению представителей руководящей части, у фирмы сейчас намечаются крупные неприятности в финансовом плане. Очень странно, если учесть неплохие продажи последних разработок "Мастеров кода".

## Удар в спину от Blizzard

В своем последнем интервью представители Blizzard заявили о возвращении на приставки (оттуда, собственно, они и вышли на компьютерный рынок). PC-разработчики не будут заброшены, на некоторых из находящихся сейчас в производстве игр (включая и продолжение популярных серий) станут эксклюзивными проектами для консолей. Что будет твориться,

## Даты выхода игр

ФЕВРАЛЬ							
Arcozen	01	Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria	23	Pipe Dreams 2	14	Legend of the Blademasters	31
Asharis: The Hollow Earth	01	Three Kingdoms	23	Star! Supernova	14	Anarchy Online	31
Police Tactical Training	01	Fate of the Dragon	27	Wardry 8	15	АПРЕЛЬ	
Ultimate Paintball Challenge	01	Capitalism 2	27	Need for Speed	15	Red Faction	02
Virtual Deep Sea Fishing 2	02	Peacemakers	27	Motor City Online	15	X-Com: Alliance	02
MAD: Global	02	4x4 Troopers	28	Fallout: Tactics	15	Myst 3: Exile	06
Thundercavalry Warfare	02	Commandos 2	28	Brotherhood of Steel	15	Day Trader	08
Throne of Darkness	03	Conflict Zone	28	Runaway: A Road Adventure	15	JediKnight 4: Mission Pack	09
Monkey Brains	04	МАЙ		Kohant: Immortal Sovereigns	15	StarDust: Quest For Forms	10
Cabela's Offroad Adventures	04	Alone In The Dark	01	Pantheon	15	Echelon	11
NASCAR Racing 4	07	The New Nightmares	01	Outlive	15	Hostile Waters: Antaeus Rising	15
NBA Live 2001	07	The World Is Not Enough	01	Summer	15	MS Train Simulator	15
Simon the Sorcerer 3D	10	Duke Nukem	01	Reno Air Races	20	SCHIZM: Mysterious Journey	15
Battalia	10	Endangered Species	01	Watchmaker	20	Star Wars	15
Metropolis	12	It's 2001	01	Shogun: Total War	20	Super Bombed Racing	15
Ultimate Paintball Challenge	13	Links 2001: Course Pack 1.01	01	The Mongol Invasion	20	GothicMarka	16
Skip Barber Racing	13	Team Fortress 2	03	Ultima Online: Third Dawn	21	Star Trek: Bridge Commander	16
X-Plane	16	High Heat Baseball 2002	03	Magic & Mayhem	21	Z 2: Steel Soldiers	20
Blade of Darkness	20	Star Wars Episode I	05	The Art of Magic	23	Setters 4	20
Clive Barker's Undying	20	Battle for Naboo	05	Warrior Kings	25	Anno 1503	20
IceWind Dale: Heart of Winter	20	Evil Dead: Hail to the King	05	Black and White	27	Star Trek DS9: Dominion Wars	23
Project Eden	21	Tales of Chivalry	06	Gangsters 2: Vendetta	27	Return to Castle Wolfenstein	25
Europa Universalis	21	Sierra Sports Game Room	06	Star Trek: Away Team	27	Moho: The City of Lost Heaven	30
Statorpia	21	Offroad Redneck Racing	09	The Sims House Party	27	Tropico	30
Casino Master 4	21	Serious Sam	12	Legends of Might & Magic	28	Hidden & Dangerous 2	30
F-1BE Super Hornet Gold	22	Emperor: Battle for Dune	12	Anachronix	28	Редакция предупреждает, что во время подготовки этого номера не удалось получить пресс-выпуск издательства из разработчиков.	
		Moon Project	13	StarSledge: Tribes 2	29		
		Warms World Party	14	Stunt GP	30		
				Original War	30		

# ПАРКАН

## ЖЕЛЕЗНЫЙ СТРАТЕГА

В ПРОДАЖЕ С 1 ФЕВРАЛЯ!



1) Первая в мире игра, в которой одновременно реализованы 10 функций:

- 1) Полностью вестись на местности и в движении от лица командира кавалерии Механика
- 2) Управление подразделениями в реальном времени
- 3) Физическая модель движения и взаимодействия объектов
- 4) Физическая модель взаимодействия объектов
- 5) Физическая модель взаимодействия объектов

6) Физическая модель взаимодействия объектов



**ПАРКАН**

СЕРИЯ ТИТАН

Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Физические видеоэффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных объектов



Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические объекты с разными уровнями детализации

Механизм, позволяющий для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных объектов

если тот же Diablo 3 или Starcraft 2 станет доступен только на Xbox? И вообще, зря они так гордились — вот Overcast уж на что перспективным продуктом был, а где он сейчас?

## Скандал вокруг Eidos

Одно из зорюющих печатных изданий (его имя держится в секрете) отказалось опубликовать плакат, рекламирующий грядущую игру Fear Effect 2 от компании Eidos Interactive по причине напички (жюби) порнографического изображения на обложке. Плакат, который



И чего порнографического они тут увидели?

вы можете лицезреть где-то рядом на картинке, оказывается, содержит изображение пологого охота. И дураку понятно, что одна девушка просто делает другой массаж. а блюстители нравственности "цензураторы", долж-

## СРОЧНО В НОМЕР

### Повелитель микрофонов

Интересную разработку представило рекламное агентство "Пари". Программа "Повелитель" позволяет игрокам управлять некоторыми игровыми функциями с микрофона. Пример работы озвученной разработки был наглядно нам продемонстрирован представителями агентства, приехавшими в редакцию: запуская Quake 3, Алексей Самсунгов, президент агентства, начал буквально повелевать оружием. Сказал "дубовик" — оружие переключилось на шотган. Сказал "огонь" — шотган выстрелил дробью. В общем, программа оказалась достойной помещению информации о ней в "Новостной Меридиан". Естественно, понадобится микрофон, но в специальном издании "Повелителя" бокс-пакс есть гарнитура наушники+микрофон.

Сухая статистика: программа поддерживает Quake 2, Quake 3, Age of Empires (и однокорпус Rise of Rome), Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade, Caesar 3. Планируется выпуск второй версии, куда будут добавлены модули к современным и популярным играм. В частности, Алексей пообещал оставить поддержку Counter-Strike. Представляет те, подбегает СТ к задней двери на сс\_оssaul, говорит "гранка!", а тем временем открывает дверь и говорит "огонь"? Это может стать прорывом в игровой индустрии.

Святослав Торик

на быть, просто ни разу не видели "пологовой акт" ажкую Вот и обозначили. Бывает

## Онлайновый сейф

Интересным делом решила заняться Sony, официально получив разрешение на открытие первого в мире сетевого банка. Проект, на званый Sony Bank, на 80% будет принадле-

жать самой Sony и на 16% — организации Sakura Bank. Теперь каждый пользователь Интернета (правда, пока данная услуга будет практиковаться лишь в Японии) сможет получить полный доступ ко всем своим капиталом из любой точки мира. Если хакеры не скажут своего веселого слова, вскоре будет революция в мировой финансовой системе.

# III. Россия

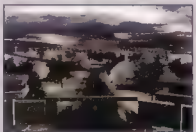
## "Два мира"

Компания Snowball Interactive занята локализацией проекта Two Worlds (в русской версии — "Два мира"), разработаемого компанией Metropolis Software House. Сюжет игры вкратце таков: На невообразимой планете нос к носу столкнулись две совершенно непохожие друг на друга расы. Одни — продвинутые технологи, вторые — эксперты по психическим способностям. Понятно, что в сочетании — это типичный коктейль Моголова, который не мог не детонировать. Но сюжет — лишь доп. полнение к качественно реализованному геймплее. По жанровой принадлежности игра представляет собой смесь ролевика и экшена в техно-стиле Джокса - Wireframe ("Горючий-17"), способный воспроизводить некоторого рода трехмерность (far-down перспектива). Если данная локализация будет столь же качественной, что и прочие переводы Snowball Interactive (а повода сомневаться компания давно не давала), то это будет настоящий подарок для любителей RPG,

не утруждающих себя изучением иностранного. Ведь локализованные версии ролевиков в России практически не представлены.

## Project Overdrive отменен

"Бука" официально закрыла все работы над шутером от первого лица Project Overdrive. Напомним, что это была игра в стиле GTA, где геймеру отводилась роль начина-



А мы так его ждали...

ющего свою карьеру бандита. И вот ее — игры — не стало. Грустно, но "Бука" пришла к выводу, что выход проекта нецелесообразен, и все силы следует сконцентрировать на более перспективных разработках ("Талисман", "Заклятие", "Paradise Crooked"). А ведь денка было весьма неплоха — так может, дело продолжится появлением нового издателя?

## Свежие локализации от "Нивал"

Компания "Нивал" в ближайшее время порадует отечественных геймеров несколькими традиционно качественными локализациями. Это будут игры разных компаний (и совершенно разных жанров): "Чемпионат Ford" (Ford Racing, неплохой автосимулятор), "Роланд Гаррос" (Roland Garros Paris, спортивная играшка, посвященная большому теннису), "Битва за Британию" (Battle over Britain, исторический автосимулятор), "Пророк и убийца" (Legend of the prophet and of the assassin, мистическое приключение), "Суперперек" (Hellboy, квест-пародия на фильм ужасов), "Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда" (Jekyll & Hide: The whole story, однекурс от Cryo), "Послания" (The Word, приключенческая игра) и "Некронимикан" (Necronomicon, квест по мотивам произведений Говарда Лавкрафта).

# 1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок  
и лицензирования  
в связи с 1С Мультимедиа  
обращайтесь к фирме 1С:  
123056 Москва, ул. Б. Хмельницкая, 25,  
Тел.: 279 17 82, 57  
Факс: 279 36 44, 47

## Век Парусников II

«Век Парусников II» - продолжение популярной морской стратегии Age of Sail ("Век Парусников") от компании Talonsoft. События игры разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775-1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний, включая специально созданную русско-турецкую. Помимо кампаний Вы найдете более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать в самых известных морских сражениях, восстановленных с потрясающей исторической точностью.

«Век Парусников II» будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, придирчиво относящихся к исторической достоверности, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро выиграть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план. С одной стороны, игра содержит большое количество исторического материала, и лишь истинные знатоки истории флота смогут полностью использовать все преимущества каждого корабля. С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части, и, перепоручив ведение игры искусственному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом кораблей и красивыми спецэффектами.



© 2001 Фирма "1С",  
© 2001 Axele,  
© 2001 Talonsoft, Inc.,  
© 2001 Take Two Interactive Software Inc.

## ...И овцы целы

Одни — локализируют, другие — считают овец. В компании Nival Interactive подводят к завершению работы по локализации игры Sheep, принадлежащей к жанру, который многие игровые журналисты охарактеризовали как "не совсем стратегия в реальном времени". Мы же скажем иначе — это совсем не стратегия. Больше всего "Овцы" похожи на "Леммингов" — играть предстоит на тех же условиях: напрямую управлять овечками нельзя, а можно лишь косвенно воздействовать на них посредством постухов. Постухи — личности неординарные, каждый обладает уникальными способностями — один

прикармливает прыжками, другой строит овечьи кнуты, третий — просто дает леща под хвост. Овцы, понятное дело, все время стремятся разбегаться, а вам (управляя постухами) нужно собрать их всех в одном месте на конце стола. Думаете, просто? Как бы не так. В Англии, где игра уже вышла, ежедневно проводится соревнования на скорость, кто быстрее всех соберет овечек в условленном месте, да еще при этом растеряет как можно меньше животных (овечки ведь могут и умереть, если за ними не присматривать). По всем показателям, в начале марта (когда локализация появится на прилавках) нас ждет чумовая забава.

## "Джаз и Фауст"

Отечественный коллектив разработчиков "Сатурн" совместно с "1С" (издателем) объявили о работах над новым проектом в жанре квеста — игрой с рабочим названием "Джаз и Фауст". В игре нам предстоит участвовать в приключениях двух друзей — контрабандиста Джаза и капитана торгового судна Фауста в таинственном мире Востока. Выход продукта в свет планируется на четвертый квартал сего года, так что времени на более подробное знакомство с игрой у нас будет предостаточно (а пока информация о нем практически отсутствует).



# Интересности

## "Квака" в кармане

Маленьше умелец, сумевший портреть Quake на PDA Compaq iPaq (Windows CE). Если эта информация не окажется ложной (в действительности же видно лишь пара чепуховек), наиболее продвинутые кланеры смогут вообще не разлучаться с любимой игрой. Такие проекты — не новость, например, для фотоаппарата Kodak DC-290 фанаты давно Doom написали. На другую карманную платформу, знаменитый Game Boy Advanced, и вовсе планируют перенести такие хиты, как Quake III: Arena, Tomb Raider, Counter-Strike, Tocco, Tekken, V-Rally и Driver Xh, поиграем.



стоты, зависящем, в частности, от характера мыслей. Команды, отдаваемые карой, типа "влево", "вправо", создают так различную частоту. Это влечет можно зафиксировать. Основная проблема — создать логичный механизм, так-то у всех разные

## Они рисуют комикс!

По недавно вышедшей игре Oni уже создан комикс в лучших анимешных традициях. Непонятно, дойдет ли андо Россия, но если это все же произойдет — поклонники, не проходите мимо!

## Черные дни EverQuest

Под нажимом адвокатов Sony и Verant крупнейший сетевой аукцион E-bay принял решение убрать все предложения продажи персонажей и предметов из вышеупомянутой игры. По словам этой "парочки", все предостережения к игре вещи являются их интеллектуальной собственностью, вследствие чего не могут быть куплены или проданы посторонними лицами. И почему вокруг EverQuest всегда поднимается столько громких историй? То самоубийство непотопленного происхождения объявлялось, то негодный папаша-геймер собственного сына до смерти довел, то вот денег не дают заработать.

## "Народная" Ультима

Устою ждать обещанного продолжения популярного ролевого сериала Ultima, группа фанатов решила взяться за дело самостоятельно, создав римейк самой первой части игры, но уже в 3D и с использованием современных технологий. Вскоре к ним присоединилась еще одна любительская компания, занимавшаяся ремейками уже шестого эпизода.

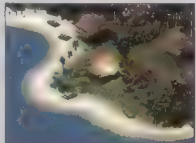
да. Интересная тенденция складывается, когда поклонники берутся за такие разработки в случае нежелания/невозможности разработчиков делать продолжение шумевшей серии. Так было с M&M, Fallout, а теперь и с Ultima.

## Видеоролики в новой Дуне

Для участия в съемках роликов в Emperor Battle for Dune Westwood Studios сотрудничало с рядом голливудских актеров Майкл Дорн (известный по участию в проекте Star Trek) сыграл в роли героя Акилуса из дома Атрейдеасов, Майкл МакШейн ("Звездиныйшпигл") на съемках картины "Робин Гуд: Принц Воров" стал бароном Ранан из дома Харкенонов, а Винцент Чисвальди оказался его советником. Подобного и стоило ожидать от Westwood.

## Игры — это серьезно!

Компания Simon & Schuster анонсировала новую игру, предназначенную для тренировки в рядах Вооруженных Сил. Real War — стратегия в реальном времени, выходящая



в августе сего года, предлагает всем желающим поучаствовать в военном конфликте США и Международной Террористической Организации. Интересно, что же там такого "обучающего", ну уж все настолько реалистично? Хотя... тренировали же они маршалов на DoD! ■

## Читаем мысли?

Компания East3 Ltd. создала некий прибор, который умеет читать мысли пользователя. Вся полученная информация по сенсорному передается в игру, в результате чего никакие джойстики/клавы становятся лишними. Интересная разработка (цена, правда, как бы помнящая сказочку невестская — около тысячи зеленых американских рублей). Это кстати, не первый случай — наши российские разработчики тоже занимаются такими системами, но вот распространения они не получают.

PS. Еще раз. Это не шутка. Подобного рода технологии действительно существуют. Наш мозг генерирует такие определенные ча-



ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА

Духовно-технический год.  
Фонная тысяча летел, не  
погружаясь в мир, и  
иную реальность нас  
демы чудовищности  
себя то неистово, то  
визжащими  
оперировали  
кормили  
убийцами  
власными  
красавцами  
великими  
добрыми  
спасителями  
человечества  
лихими  
дочками  
базуками  
юничками...  
а в целом —  
аймерами, для  
которых игры —  
это жизнь.  
Но как  
жизнь делится  
на добрую и злою,  
так и игры делятся  
на хорошие и плохие.  
А среди тех,  
которые хороши,  
есть и плохие.  
Серьезно изучив  
наша игра  
рекомендуем  
предпочесть



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ



# ЛУЧШИЙ 3D ACTION

## 1. Rune ("Руна")

## 2. Hitman: Codename 47

Специализация:	3D Action от третьего лица
Творцы/Продюсеры:	Moneta Hood Studios
Разработчик/Издатель:	Нордгейт, Сириус
Платформы:	Товары, которые это можно за руль
Мировая премия/Награда:	Результат в Бразилии
Особенности:	Детализированная среда, реалистичная физика, высокая скорость боя
Стиль:	Классический бой до последнего дыхания
Движок:	Unreal Tournament

**ЧТО** Холодная северная сага о смысловом кровавом истреблении, в которой главный герой Рунор осуществляет массовое геноцидное убийство с применением мечей, топоров, палич и молотов. Позади — расчлененные трупы и преодоленные преграды, впереди — трупы, ошибочно считающиеся все еще живыми, и еще не покоренные преграды. Романтика мяса и топоров.

**ПОЧЕМУ** "Руна" — лучшее рубилово от третьего лица в истории, игра, позволяющая представить о жанре. Органичное управление, впечатляющий дизайн уровней и монстров, захватывающая графика и сбалансированный боевик.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** ближе к концу игры Рунор из эпизода про вражеского в трехмерного монстра, дерущегося как рогатый Терминаторов.



Специализация:	Симулятор киллера
Творцы/Продюсеры:	IO Interactive
Разработчик/Издатель:	Симон, Стрип
Платформы:	Бесплатные и платные версии
Мировая премия/Награда:	Многократный игрок
Особенности:	Классический боевик
Стиль:	Меня сам и друг убили друг
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Симулятор киллера. Мы работаем на Агентство, предоставляющее заказы по устранению "объектов". Действие происходит от третьего лица в реалистичной обстановке, а задания требуют тщательной подготовки и максимальной точности в исполнении.

**ПОЧЕМУ** Любое нестандартное движение или лишний выстрел равнозначны смерти, ибо сбиться нельзя — это заводит. Плюс максимальный выбор в средствах: клиента можно отравить, застрелить или задушить. Но требуется скрупулезный отбор оружия из огромного арсенала и самое главное — выбор способа ликвидации клиента. Чрезвычайно нестандартные концепции при разработке реализованы.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** что на голову у Хитмана не настоящий утрикод — это тотуркод?



## 3. Thief II: The Metal Age

Специализация:	Симулятор вора
Творцы/Продюсеры:	Looking Glass Studios
Разработчик/Издатель:	Атари, Талин
Платформы:	Бесплатные и платные версии
Мировая премия/Награда:	Классический боевик
Особенности:	Детализированная среда, реалистичная физика, высокая скорость боя
Стиль:	Классический боевик
Движок:	Unreal Tournament

**ЧТО** Логичное продолжение некогда "лучшей" по миру серии игр. Вы все знаете, о чем эта игра — о второй части мало что изменилось. Как и раньше, старинный Геральд-вор выполняет квесты в альтернативном мире, похищая из средневековой Европы, куда вторглась примитивная техника. Особо злое население от избытка золота и ценных вещей, поэтому разбирается с преступниками.

**ПОЧЕМУ** Классное предложение. Все как раньше, но лучше. Подручная графика, совершенная невероятный 3D звук и обаятельный сюжет. И, конечно же, знаменитая Thiefовская атмосфера. Играть — страшно. А бояться — интересно.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Компания разработчиков, Looking Glass, развилась вскоре после релиза игры.



### ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ

Star Trek: Voyager, Elite Force, Soldier of Fortune, American McGee's Alice, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, MDK 2, Messiah, Project IQ, Metal Gear Solid, No One Lives Forever

## Худший 3D Action

### Dalkatana

Специализация:	3D Action
Творцы/Продюсеры:	Dev Studio, Романо
Разработчик/Издатель:	Мед, Талин
Платформы:	Бесплатные и платные версии
Мировая премия/Награда:	Классический боевик
Особенности:	Детализированная среда, реалистичная физика, высокая скорость боя
Стиль:	Классический боевик
Движок:	Unreal Tournament

**ЧТО** 3D Action от создателя Doom и Quake — Дикона Романо. Три персонажа, из одного из которых играем мы. Футуристический и средневековый антураж. Много оружия. Капалось бы, обычный экшен.

**ПОЧЕМУ** Не тут-то было. Для средней руки дизайнера это бы еще сошло, но такая игра от Романо — провал года. Тупой AI. Дилетантский дизайн уровней. Почти никакая играбельность. Мы все ждали эту игру как Второго Пришествия, вот он, Романо, выступил! Сошел! — а дождались лишь объекта для вялого напоминания бедного Дикона единственному утратившему статус культового дизайнера. Мир его праху.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** что игра делалась аж три года и семь месяцев?





# ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

## 1. Shogun: Total War

Специализация:	Strategy/Wargame
Творцы/Продюсеры:	Electronic Arts / The Creative Assembly
Разработчик/Визуальный дизайн:	Blizzard, Electronic Arts
Продолжительность:	10-15 часов, много — много
Мировоззрение/Идеология:	Исторический реализм
Механика/Аудитория:	Стратия, тактика, история с юнгами
Стиль:	Симулятивный
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Борьба за власть в Древней Японии. Простенький, но вылизанный менеджмент строительства и агрария задний, уборка урожая, тренировка солдат, заключение дипломатов и шлюнок, переименование армий по провинциям. Между собой — бой в полном 3D: великолепное зрелище и возможность проявить полководческий талант, грамотно используя особенности типов воинов, формации отрядов, рельеф местности и погодные условия.

**ПОЧЕМУ** Идеальная комбинация лакового до блеска менеджмента с трехмерными сражениями в реальном времени: зрелищность массовых битв, тщательные моделирование исторических реалий.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что скоро выйдет ад-он, The Mongol Invasion, с ланцетными редактором на борту?



## 2. Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Специализация:	Strategy/Wargame
Творцы/Продюсеры:	Subterfuge Studios
Разработчик/Визуальный дизайн:	Аллен, Фил
Продолжительность:	Длительность игры зависит от сложности
Мировоззрение/Идеология:	Фантастика, реализм
Механика/Аудитория:	Таланты без талантов
Стиль:	Демонстрационный симулятор для новичков
Движок:	Majesty

**ЧТО** Симулятор королевства, как и написано в названии. С виду пахнет из WarCraft, но без возможности прямого управления юнитами. Приказали построить Дворец — лезуты сами толпятся куда надо и сами строят. Самостоятельность во всем. Но Majesty — не Majesty без героев, пришедших из соседнего мира RPG. Кады героев куются в гильдии, где мы их и найдем. Потом назначаем прямо по карте за открытие карты или нападение на вражеский замок — и герои устремляются исполнить нашу волю.

**ПОЧЕМУ** Огромное сплетение элементов разных жанров, дающее гениальный но бычий и даже увлекательный Put и WC2, и Settlers, и даже Dungeon Keeper!

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Истории классов героев на дух не переносят друг друга, а посему не могут сосуществовать за наше королевство вместе RTS.



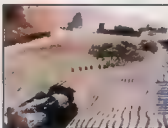
## 3. Ground Control

Специализация:	Тактика
Творцы/Продюсеры:	Maxide Interactive
Разработчик/Визуальный дизайн:	Blitz, Blizzard
Продолжительность:	Длительность и уровень сложности
Мировоззрение/Идеология:	Космический реализм
Механика/Аудитория:	Иллюстрированные сражения
Стиль:	Визуально-тактический
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Сложная тактика в "натуральном" трехмерном окружении. На каждую миссию можно взять не более 12 отрядов. Выбор каждого — за ним. Великолепный баланс — нет однозначно "лучших" юнитов. Цена даже неота. На уровне "грамотный AI Цели миссий зачастую меняются по ходу игры, появляются новые задания.

**ПОЧЕМУ** блестящее сочетание тактических возможностей, удобства управления и фантастической зрелищности, нестандартный зрелищный мультиплеер.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** что этот свод миссий доселе не применялся в кинематографических разработках, и что редактор к GC — столь насмешливый, что создал целый сайт, расставляющий все его премудрости?



## Худшая стратегия

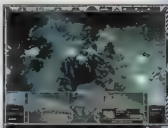
### Submarine Titans

Специализация:	RTS
Творцы/Продюсеры:	Shine Studios
Разработчик/Визуальный дизайн:	Джонс, Лео
Продолжительность:	Минимум 30 минут
Мировоззрение/Идеология:	Идеи воды, много, много воды
Механика/Аудитория:	Полководцы и подводники
Стиль:	Дизайн в стиле игры
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Люди так утопили Землю и теперь живут под водой, разделившись на две коалиции. Как обычно, воюют друг с другом. Плюс еще в буквальном смысле с небо упали инопланетяне. Людям нужны корабль, воздух и золото, а инопланетяне — кремний, чтобы как можно скорее восстановить корабль и улететь с этой сумасшедшей планеты. Все это — почти явный клон StarCraft.

**ПОЧЕМУ** Потому что все идеал, кроме самых мелких, одобрены у StarCraft, C&C и их повальным. Плюс тупой AI, работающий на протяжении скриншота. Вследствие чего играбельность падает до невозможного минимума. Как обычно настроили юнитовые самые мощные пошодок и разгромили базу.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что создатели игры живут в Австралии, а 70% из них по паспорту — украинцы?



#### ДРУГИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Sudden Strike, Warlords Battlecry, Command & Conquer: Red Alert 2, Earth 2150, Combat Mission: Operation Overlord, Imperium Galactica 2



# ЛУЧШАЯ RPG

## 1. Diablo 2

Специализация:	Rogue (Hack'n'Slash RPG)
Теоретики/Продюсеры:	Blizzard
Разработчик/Издатель:	Blizzard, Fox
Предпочтения:	Длинные персонажи, Полная 3D игра
Мирозеркало/Визуализация:	Антураж, динамический
Сюжетная линия:	Антураж, персонажи, сюжет, персонажи
Стиль:	Много классов — много расы
Движок:	Diablo

**ЧТО** Diablo не умер, просто он так пахнет. Дух его первооткрывателя в героях первого Diablo и повисли где-то в эфире. До которого героя Diablo 2 перестать и гадать аж четыре акта, злая мышкой направо и налево. А в общем — чистая "Дьябло" с массой новаторов.

**ПОЧЕМУ** Навероятно раскрученный лейбл. Баланс крутость героя/крутость мастеров легко регулируется самой игрой, генерация лабиринтов при исследовании персонажей дает возможность играть хоть до старости. Да еще есть каго уродно "Дьябло 2" — это? Отвечай ДА! Плюс ко всему — мультиплеер и Battle.net, регулярно обновлений на все же позволяющий широким массам хак'н'слэшерам отпугнуться от полной прогоревшей.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Да все вы и так знаете!



## 2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Специализация:	RPG
Теоретики/Продюсеры:	BioWare Studios
Разработчик/Издатель:	Sony, Fox
Предпочтения:	Классические персонажи — много классов
Мирозеркало/Визуализация:	Линейный 3D
Сюжетная линия:	Персонажи, развитие и сюжет, персонажи
Стиль:	Классический фэнтезийный
Движок:	Infinity Engine

**ЧТО** Стандартная RPG в классическом своем проявлении. Столь, магия, проклятия, таны, заговоры, демоны, подвешенная странная эльфа, наны, орки, золото, общение, линейный дебют — все атрибуты фэнтезийной элимы налицо. Странноватые партии героев воюют против Зла в этом мире — мечом и магией.

**ПОЧЕМУ** Потому что комик Бут. Потому что это BG. Потому что в палу нашего героя мы с упорными игроками два года назад. Потому что есть финальный ролик: 30 минут. Потому что во второй части все лучше, больше и шире, чем в первой. Законченный прогред! Потому что так принято, в конце концов.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Официально Shadow of Amn — последняя игра из серии BG. После очередного одноклассника ждет лишь Neverwinter Nights.



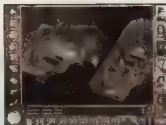
## 3. Icewind Dale

Специализация:	RPG/Hack'n'Slash
Теоретики/Продюсеры:	Black Isle Studios
Разработчик/Издатель:	Black Isle, Electronic Arts
Предпочтения:	Классические персонажи и много классов
Мирозеркало/Визуализация:	Антураж, динамический
Сюжетная линия:	Антураж, развитие и сюжет, персонажи
Стиль:	Классический фэнтезийный
Движок:	Infinity Engine

**ЧТО** Таким должен был быть Diablo II. Ролевая игра, построенная на противопоставлении, абсолютно прямой сюжетной линии и безумном количестве мастеров на единицу площади. Вещи и золота пьются рекой, герои бы тро набравшие опыт и повышающиеся в классе, игрок тихо влодит в деструктивную мую наценку.

**ПОЧЕМУ** Это лучше, чем Diablo. Сложнее, красивее, интеллектуальнее, интеллигентнее. Но это не Diablo, и данный факт остается вечным рождением практиков Icewind Dale и его создатели.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что Icewind Dale изначально задумывалась лишь как не предвзятый для широкой публики эксперимент сетевой Fallout в направлении для них жанров.



Худшая RPG

Diablo 2



Специализация:	Rogue (Hack'n'Slash RPG)
Теоретики/Продюсеры:	Blizzard
Разработчик/Издатель:	Blizzard, Fox
Предпочтения:	Длинные персонажи, Полная 3D игра
Мирозеркало/Визуализация:	Антураж, динамический
Сюжетная линия:	Антураж, персонажи, сюжет, персонажи
Стиль:	Много классов — много расы
Движок:	Diablo

**ЧТО** Diablo не умер, он просто так пахнет. Кажется, я это уже говорил. Сказу еще раз: Diablo I, версия для толпы, жаждущей хлеба и зрелища.

**ПОЧЕМУ** Ролики качественные на бесчисленные "Человека, который просто хочет поиграть, а не играть". Глобальная — установка с кучей спецэффектов, из их которых не разобрать, что на экране происходит. Монстры — старые друзья из первой части: немного переоборудованы и разбавлены на 30% новыми персонажами. И на Battle.net либо не проблемны, либо сервер повиснет. И надеждою дико надеждою это уже и не думай, вселенная.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что Diablo 3 нам точно не избежать, потому что в сюжете встречаются не которые "интересы".



ДРУГИЕ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer, Final Fantasy VI, Vampire: The Masquerade — Redemption, Wizards & Warriors



# ЛУЧШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE

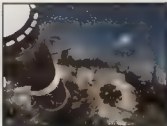
## 1. The Longest Journey

Специализация	Квест
Творцы/Продюсеры	Ген Сет
Режиссеры/Визуальный дизайн	Дэйв, Кэмпбелл
Продюсеры	Конфити с партнерами
Музыкальное/Политическое	Крикетт Скотт Мур
Сценарий/Аудиорежиссура	Кэмпбелл Стюартсон и Кэмпбелл
Стиль	Grim Fantasy Gothic
Движок	Оригинальный

**ЧТО** Чистый квест в лучшем смысле слова. В основу сюжета легли идеи о двух параллельных вселенных, в одной правит наука, в другой царствует магия. И лишь немногие могут перемещаться Разлом, бывая в двух мирах. Среди них — удивительно Эйрл. Но ее пленил являл нелегкая задача — спасти мир.

**ПОЧЕМУ** Прекрасная графика, увлекательный сюжет, хорошие головоломки, множество аллюзий и мягкий юмор выдают этот квест, делая его на сегодняшний момент лучшим представителем жанра. Не только из названия, увлекательность путешествия проявляет его продолжительность.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Возможно, у The Longest Journey появится rival или приквел (по сюжету). Разработчики признают, что не рассказали еще массу истории о двух мирах.



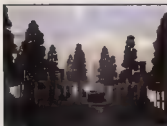
## 3. realMYST 3D

Специализация	Квест
Творцы/Продюсеры	Сью и Саймон
Режиссеры/Визуальный дизайн	Дейлери, Вилсон
Продюсеры	Крикетт Скотт Мур
Музыкальное/Политическое	Крикетт Скотт Мур
Сценарий/Аудиорежиссура	Сью и Саймон
Стиль	Сюрреализм
Движок	Оригинальный

**ЧТО** Рядом классики в 3D. Казалось бы, бессмысленная задумка. А нет — старый Myst вернулся с того света свеженьким, как румяное яблоко. Все то же голосование в безлюдном мире в попытке решить знакомые головоломки. Едва начнется сюжет не будет мыслить любоваться чудесами этого удивительного мира.

**ПОЧЕМУ** Игра красива, совершенна, красота. Любый пейзаж, ракурс — произведение искусства. Это плюс. Сильные геймплей, богатое звуковое сопровождение дают игроку чувство погружения в сюрреалистический мир Myst. Играть в него "еще раз" — не менее приятно увлекательно.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Если вы знаете, куда идти, то можно двигаться прямо к цели, обходя все загадки, забывая про придуманные авторы. И завершить игру за полчаса.



## 2. Escape from Monkey Island

Специализация	Квест
Творцы/Продюсеры	Линдси
Режиссеры/Визуальный дизайн	Томас, Стивенс
Продюсеры	Дэйв Кэмпбелл, Уэй Таллоу
Музыкальное/Политическое	Дэйв Кэмпбелл, Уэй Таллоу
Сценарий/Аудиорежиссура	Дэйв Кэмпбелл, Уэй Таллоу
Стиль	Сюрреализм
Движок	Grim Fantasy

**ЧТО** Продолжение, пожалуй, лучшей серии квестов от LucasArts. Гайбрау Трибунал с женой Эйли возвращается на остров Миев, где она супруга работает губернатором. Выясняется, что все не так просто, как кажется. Эйли не может попасть на остров, дворец губернатора подлежит сносу, а в боре SCUMM перестали подавать граф! Но герой слышит на помощь и в конце встречает с призраком своего извечного врага — Ле Чака. Старый добрый Monkey Island. Но на этот раз в 3D.

**ПОЧЕМУ** Великолепный дизайн, играбельность на уровне Эвереста. Свой фирменный юмор серия теряет не собирается. Monkey Island просто держит планку. Как всегда.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Эта часть создавалась совсем не теми людьми, что делали первые три серии.



# Худший КВЕСТ/ADVENTURE

## Timeline

Специализация	Квест
Творцы/Продюсеры	Майкл Смит
Режиссеры/Визуальный дизайн	Дейлери, Вилсон
Продюсеры	Крикетт Скотт Мур
Музыкальное/Политическое	Крикетт Скотт Мур
Сценарий/Аудиорежиссура	Сью и Саймон
Стиль	Сюрреализм
Движок	Оригинальный

**ЧТО** Приключенческая и рабская эпопея с добрым и злым. Путешествие по средневековой Франции, раследование дела о заговоре в темных временах профессора археолога. На пути — много драм, диалогов и забавных архетипических персонажей.

**ПОЧЕМУ** Сильный минус хорошего — говорить неохота. Крайтом о своих играх. Досадно, что до сих пор не вышло ни одной. А результат — три часа посредственного геймплея при копе. Крайтом графика и "возраст" персонажей невозможности чего-либо значить даже в лучшем случае, мал убит собственным предком. А стало бы.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Майкл Крайтом специально создал собственную студию, чтобы создать данную игру... А чинили у него, в отличие от игр, выходил хорошее.



ДРУГИЕ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ

and Cold Blood, Gold & Glory: The Road To El Dorado





# ЛУЧШИЙ АВИАСИМУЛЯТОР

## 1. Enemy Engaged: RAN-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum

Специализация:	Симулятор вертолета
Творцы/Продюсеры:	Аксентьев
Рождение/Эпик Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	"Стигас", "Летифайер", Жест пушки
Мирозерцание/Полноценность:	Своя игра, "Камелот" наша быстрая
Мелкая Аудитория:	Легенды-профессионалы
Стиль:	Засидел симулятор, дотелит пушки
Движок:	Существенно улучшенный от Apache Navos

**ЧТО** Представьте себе RAN-66 Comanche. На носу торчит 20мм пушка, по бокам — четверка "Стигасов" и двенадцать "Хелфайров". Разведывающий вертолет здесь используемый для боевых вылетов. Сидитесь в него — и начинаете участвовать в масштабной операции, где, помимо вас, задействована куча техники и пилотов.

**ПОЧЕМУ** Прежде всего — реальная физика боя и хардкорное управление. А также точное моделирование полета, боя и поведения различной техники, огромные территории и негнущий AI. На обложке фоне средней графики — обломки трехмерных моделей.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Если к Enemy Engaged пристыковать игру Apache Navos, то появится еще три кампании и два вертолета!



## 2. B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth

Специализация:	Симулятор "Летающей крепости"
Творцы/Продюсеры:	МистаРого
Рождение/Эпик Зодиака:	Август, Стрелец
Предпочтения:	Классика жанра в авиасимуляторы
Мирозерцание/Полноценность:	Ураганов (близко небо)
Мелкая Аудитория:	Пилоты-ветераны, Боевики
Стиль:	Три периода истории — одно не провалило
Движок:	Собственный

**ЧТО** Симулятор в прямом смысле слова. Разработчики не стали ограничиваться имитацией полета, B-17 — это полное виртуальное воплощение жизни одного экипажа одного самолета. "Летающая крепость" — слишком сложный механизм даже для десяти человек, умудряющихся управлять им. Не стоит думать, что в жизни было хоть капельку легче.

**ПОЧЕМУ** Фактически, это RPG, сращенная с хардкорным симулятором. Рой для дотачных фанатов, скрупулезность во всем. Полное погружение "Я был там, черт побери!"

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** По максимальной дальности полета B-17 может дать фору даже современным самолетам — "крепость" способна пролететь 3000 км с крейсерской скоростью 400 км/ч без единой дозаправки.



## 3. Gunship!

Специализация:	Симулятор вертолета
Творцы/Продюсеры:	МистаРого
Рождение/Эпик Зодиака:	Август, Телец
Предпочтения:	Крутой прибор ночного зрения
Мирозерцание/Полноценность:	Максимум (близко небо)
Мелкая Аудитория:	Легенды, сценаристы, что вернулись после войны
Стиль:	Боевик очень-очень осторожный!
Движок:	От M1A2 Tank Platoon II

**ЧТО** Жутко спокойный черновой процесс при относительно детской авианике. Странное дело — при довольно простом управлении противники чересчур проворны. Убивают обычно с одного залпа, стрелять приходится с максимальной дистанции, не позволяющей радаром и не подниматься выше десяти метров над землей.

**ПОЧЕМУ** Ощущение большой войны — вот в чем фишка. Танковые подразделения и отряды пехоты больше не являются статистами, они постоянные участники сражения, в котором зенит вертолетов отведена в лучшем случае лишь роль второго плана.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Совместимый по сетевому коду Tank Platoon II, так и не увидев свет из-за спада интереса к сетевым симуляторам вообще и к изменениям стратегической политики компании в частности.



## Худший авиасимулятор

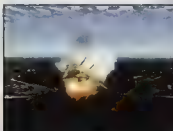
### Jetfighter IV: Fortress America

Специализация:	Симулятор носовых "Р"
Творцы/Продюсеры:	МистаРого
Рождение/Эпик Зодиака:	Август, Стрелец
Предпочтения:	Боевик стилизованный
Мирозерцание/Полноценность:	Доплата доплаты от "Jet Fighter"
Мелкая Аудитория:	Игроки США
Стиль:	Боевик вьетны над Калифорнией
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** F/A 18 "Hornet", F14 "Tomcat", F15 "Eagle" и F23 "Raptor" — садимся в один из них, и вперед, на защиту калифорнийщины от обогативших русских. Глядя из cockpit на землю, узнаем родной штат! Как не подбить над ним пору-трайер "Миг" или Ту-164?!

**ПОЧЕМУ** Длительный сюжет про российско-азиатскую коалицию, поману-вшись покорять Америку. Бесплатная графика дебиловатый AI и полурекон-струкция физическая модель втулки с управлением. Не то чтобы все совсем плохо, но на фоне трех товарищей из "Лучших" этот проект вращается сев.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** По ИХ же идеям наши БТРы И Алькатрас тут есть.



#### ДРУГИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Team Alligator, Combat Flight Simulator 2, WWII Pacific Theater

# ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР

## 1. The Need For Speed: Porsche Unleashed

## 2. Grand Prix 3

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы/Продюсеры:	EA Canada
Разработчик/Эксп. Разработка:	Мик. Понте
Продюсер/Издатель:	Porsche 911 3.5 Turbo
Мирозахват/Исследования:	Безель данных, компьютерный
Целевая Аудитория:	«Я, хочу быть как «Порше» в шоссе»
Стиль:	С заносом. Обязательная с заносом
Детали:	Собственный, с шумом. Этим и гордится

**ЧТО** Отличный аркадный автосимулятор — наверное, больше сказать уже нечего. Реализм посвятить игру спортсменам лишь одного производителя опознано на все сто — много подробностей, мелких деталей и точный физический движок. Пара новых режимов стали прекрасным дополнением к нескольким заставленным сериалу — и миссии а-ля Driver, и свободный бизнес Evolution проводятся на уро

**ПОЧЕМУ** Квинтэссенция серии Need For Speed — прекрасное творение, сравнимое лишь с первой частью. Игра приобрела «гласности»: она стала интересной и захватывающей, на протяжении процесса удерживает до конца до последней трети, до последнего автомобиля

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** В ответ на безумное количество писем — гонимые там все-таки есть



Специализация:	Симулятор "Формулы-1"
Творцы/Продюсеры:	MicroProse
Разработчик/Эксп. Разработка:	Анжис, Дел
Продюсер/Издатель:	Мы раскрасили, дабы не было
Мирозахват/Исследования:	Полн. Буровые
Целевая Аудитория:	«Я, хочу быть как «Формула-1» в гонках»
Стиль:	Делает от скорости зорче и темноты темноты
Детали:	Видео 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 11.0, 12.0, 13.0, 14.0, 15.0, 16.0, 17.0, 18.0, 19.0, 20.0, 21.0, 22.0, 23.0, 24.0, 25.0, 26.0, 27.0, 28.0, 29.0, 30.0, 31.0, 32.0, 33.0, 34.0, 35.0, 36.0, 37.0, 38.0, 39.0, 40.0, 41.0, 42.0, 43.0, 44.0, 45.0, 46.0, 47.0, 48.0, 49.0, 50.0, 51.0, 52.0, 53.0, 54.0, 55.0, 56.0, 57.0, 58.0, 59.0, 60.0, 61.0, 62.0, 63.0, 64.0, 65.0, 66.0, 67.0, 68.0, 69.0, 70.0, 71.0, 72.0, 73.0, 74.0, 75.0, 76.0, 77.0, 78.0, 79.0, 80.0, 81.0, 82.0, 83.0, 84.0, 85.0, 86.0, 87.0, 88.0, 89.0, 90.0, 91.0, 92.0, 93.0, 94.0, 95.0, 96.0, 97.0, 98.0, 99.0, 100.0

**ЧТО** Классика автоспорта, однозначно лучшее виртуальное воплощение "Формулы-1" на данный момент. Проходят годы, а мир остается прежним — Grand Prix 3 лишь сменил своего предшественника, Grand Prix 2, теперь уже экс-короля в жанре серьезных автосимуляторов

**ПОЧЕМУ** Мастер Диего Краммонд делал эту игру три года. Делал для хардкорщиков. Физика, персонал настроек, система повреждений, болида, сами зрители — к ним не найдется претензий даже у шумихаров и вынужено. Идеал молодости, но никто не мешает стремиться к нему вечно. А хардкорщики пребывают в перманентном восторге

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Да да, Grand Prix 4 уже в разработке



## 3. Insane

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы/Продюсеры:	Infotek
Разработчик/Эксп. Разработка:	Венди, Стэнли
Продюсер/Издатель:	Гонимые там все-таки есть
Мирозахват/Исследования:	Полн. Буровые
Целевая Аудитория:	«Я, хочу быть как «Инсана» в гонках»
Стиль:	Собственный, с шумом. Этим и гордится
Детали:	Видео 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 11.0, 12.0, 13.0, 14.0, 15.0, 16.0, 17.0, 18.0, 19.0, 20.0, 21.0, 22.0, 23.0, 24.0, 25.0, 26.0, 27.0, 28.0, 29.0, 30.0, 31.0, 32.0, 33.0, 34.0, 35.0, 36.0, 37.0, 38.0, 39.0, 40.0, 41.0, 42.0, 43.0, 44.0, 45.0, 46.0, 47.0, 48.0, 49.0, 50.0, 51.0, 52.0, 53.0, 54.0, 55.0, 56.0, 57.0, 58.0, 59.0, 60.0, 61.0, 62.0, 63.0, 64.0, 65.0, 66.0, 67.0, 68.0, 69.0, 70.0, 71.0, 72.0, 73.0, 74.0, 75.0, 76.0, 77.0, 78.0, 79.0, 80.0, 81.0, 82.0, 83.0, 84.0, 85.0, 86.0, 87.0, 88.0, 89.0, 90.0, 91.0, 92.0, 93.0, 94.0, 95.0, 96.0, 97.0, 98.0, 99.0, 100.0

**ЧТО** Гонки на движках по пересеченной местности и потеря местности в аркадном стиле, но в то же время — очень живая физика. Машины стелются по и перекачиваются, но не выходят из строя — лишь замедляется скорость. На моментальный ренд все же требуется время, и соперник с флагом уже далеко. Призрак в лидерах — открывается доступ к новым движкам

**ПОЧЕМУ** Гармоничное сочетание разножанровых элементов, очень оригинальные режимы — один только звезд типа Carlie (the God who stole) баланс, звезда и во всем, насматривая на аркадность, безумное последствие дико на трассе и тониче, едва ли не в крови. Драйв, единя слесей. И прекрасная физика

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Алмазные полки незначительно подтягивают компьютерную же пилеру



## Худший автосимулятор

## Harley-Davidson: Wheels Of Freedom

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы/Продюсеры:	MicroProse
Разработчик/Эксп. Разработка:	Мофис, Селаров
Продюсер/Издатель:	Анжис, Дел
Мирозахват/Исследования:	Полн. Буровые
Целевая Аудитория:	«Я, хочу быть как «Харлей» в гонках»
Стиль:	Собственный, с шумом. Этим и гордится
Детали:	Видео 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 11.0, 12.0, 13.0, 14.0, 15.0, 16.0, 17.0, 18.0, 19.0, 20.0, 21.0, 22.0, 23.0, 24.0, 25.0, 26.0, 27.0, 28.0, 29.0, 30.0, 31.0, 32.0, 33.0, 34.0, 35.0, 36.0, 37.0, 38.0, 39.0, 40.0, 41.0, 42.0, 43.0, 44.0, 45.0, 46.0, 47.0, 48.0, 49.0, 50.0, 51.0, 52.0, 53.0, 54.0, 55.0, 56.0, 57.0, 58.0, 59.0, 60.0, 61.0, 62.0, 63.0, 64.0, 65.0, 66.0, 67.0, 68.0, 69.0, 70.0, 71.0, 72.0, 73.0, 74.0, 75.0, 76.0, 77.0, 78.0, 79.0, 80.0, 81.0, 82.0, 83.0, 84.0, 85.0, 86.0, 87.0, 88.0, 89.0, 90.0, 91.0, 92.0, 93.0, 94.0, 95.0, 96.0, 97.0, 98.0, 99.0, 100.0

**ЧТО** Вторая игра WizardWorks из серии "вот какой я молодец, у меня теперь "Харлей"! Гонки на мотоциклах по трассам и пересеченной (!) местности. Очередной продукт, созданный для реалов и без того зверою раскрасившей моря "Харлей Демонс" Или — игра, решившая выжить за счет популярности "Харлея". В данном случае неважно

**ПОЧЕМУ** Хотя бы потому, что для маневра типа "аэроз" в игре есть специальная кнопка. Чувствуете, насколько "прорывно" реализована физика? А также управление, графика, звук и AI. Проше купить настоящий "Харлей", чем заставить себя пройти игру до конца

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Один из игровых режимов позволяет набирать в жезде карт, играть потом в покер



ДРУГИЕ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ

4x4 Evo, NASCAR 2000



# ЛУЧШИЙ ЖАНРОВЫЙ ГИБРИД/ВНЕ ЖАНРОВ

## 1. The Sims

Специализация	Симулятор жизни людей
Творцы/Производители	Макс
Режиссеры/Дизайнеры	Эрик Мак, Майкл
Производители	Эпик — publisher/дистрибуция
Мультиплатформенность/Платформы	Пк, консоль, а — портативные консоли
Платформа/Адресат/Возраст	Семья
Стиль	Песок — уютно, беби — карикатурно
Детектив	Оригинальный

**ЧТО** В основе лежит реальная история семьи, проживающей в штате Висконсин. Все четверо ее членов подверглись атакам интеллигентов и оказались под их контролем. Алина водила дочку в школу, сын — в колледж, папа — на работу, а с мамой вытворяли такое — ее заставляли готовить и пачкаться халявой... Сейчас в роли интеллигентки — вы. Создавайте своих смов, делайте с ними все, что пожелаете, и заставляйте их прожить такую жизнь, какую прожили бы сами.

**ПОЧЕМУ** Первая игра подобного склада. Планировка жизненного и семейного быта 1/2/3 человек — никогда такого не было. Максимальные детализации характеристики. Почти "игра года".

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что, по утверждению создателей игры, неслучайно ни на что, The Sims — не RPG!



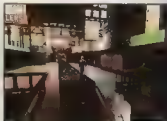
## 2. Deus Ex

Специализация	3D Action/Adventure/RPG
Творцы/Производители	ION Storm
Режиссеры/Дизайнеры	Дэвид Мак
Производители	Саброкоммунити (publisher/distrib)
Мультиплатформенность/Платформы	Deus Ex: Human Revolution
Платформа/Адресат/Возраст	Саброкоммунити, фантазия, Sci-Fi/Action
Стиль	Realism, UNATCO. Вы знаете аркаду...
Детектив	Угнет

**ЧТО** 2052 год, компьютеризация развивается бешеными темпами. На страже закона и порядка стоит JC Denton, агент службы UNATCO. Начинается все с мирного захвата террористами статуи Свободы, а заканчивается властью над миром. Игра представляет собой сочетание 3D Action, приключения и ролевика, где со снайперскими винтовками и гильотинами будут соседствовать эска и респектабельные характеристики. Стильный графика и сюжет с неожиданными поворотами.

**ПОЧЕМУ** Сильный сюжет, проработанная вселенная, отличный мировоззренческий дизайн, реалистичный, но не скучный поджид — мастер Уоррен Спектор старается не зевать.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Меткость при стрельбе из снайперки зависит от степени умения с ней обращаться.



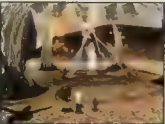
## 3. Sacrifice

Специализация	RTS/Action
Творцы/Производители	Эпик
Режиссеры/Дизайнеры	Насбу, Саванна
Производители	Эпик
Мультиплатформенность/Платформы	Пк, консоль
Платформа/Адресат/Возраст	Семья и взрослые любители стратегии
Стиль	Классический, тактический, эпический
Детектив	Передельный дизайн, Realism

**ЧТО** Ожившие полотна Сальвадора Дали, по которым бродят борющиеся сие чудовища, и все в совершенно уникально-оригинальном (во всех смыслах это по словам) мире "бессмысленной божественной войны". Захватывающий сюжет, уникально-оригинальная графика и комичные, но очень серьезные и по-настоящему выразительные персонажи.

**ПОЧЕМУ** Потому что делается все жанровые стереотипы. Простенькая, но первый зуб аркады обернутой в красивую оболочку с май философской стратегической игры современности. Не мейнстрим.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что музыку к игре писал некто Кевин Мак, ранее замеченный в саундтреках к голливудской трилогии "Крик" и некогда писавший личному "Хеллоуину H2O".



## Худший жанровый гибрид

### Invictus: In The Shadow Of The Olympus

Специализация	RTS/RPG
Творцы/Производители	DarkSide Software
Режиссеры/Дизайнеры	Дэвид Мак, Дэвид Мак
Производители	Дэвид Мак, Дэвид Мак
Мультиплатформенность/Платформы	Пк, консоль
Платформа/Адресат/Возраст	Семья и взрослые любители стратегии
Стиль	Классический, тактический, эпический
Детектив	Слав, фантазия, терминатор

**ЧТО** Большое переложение греческого эпоса в виде типовой системы героя, заточенной по кроте эпичности и представителю греческого монстра в поисках того, кого можно уничтожить, а заодно и грабнуть. Куча сюжет, предметов и калейдоскоп гарантируется.

**ПОЧЕМУ** Потому что это не RTS/RPG, а какой то мифический Action с уклоном в аркаду. Некрасивые крутые квадратные воиски, бесконечно длиющийся процесс сотворения/загрузки сложных уровней, типовые монстры, выкопанные из глубин древнегреческой мифологии. Плохо тотальное оплошание героев Трои и Эллады.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** что в эту игру лучше и не играть? Теперь вы это узнаете! :)



ДРУГИЕ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ:

Giants: Citizen Kabuto  
MechWarrior 4: Vengeance, Evolve, Crimson Skies

## САМАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ

## Counter-Strike

Специализация:	Multiplayer 3D Action
Творцы/Проработчики:	The CS Team
Режиссеры/Дизайн Задания:	Мы лучше, чем Doomgods...
Мультиплеер:	Классика: игра на 16 команд
Мультиплеер/Мультиплеер:	Полноценная мультиплеерная игра
Сюжетная Линейность:	Классика: игра на 16 команд
Стиль:	Без террора, классический
Движок:	Half-Life (улучшенный Source 2)

**ЧТО** Первая в истории изначально некоммерческая игра (free), являющаяся типичным продуктом на чужом движке, сделанная на любительском уровне и выросшая до уровня фаворита в целом жанре — в мультиплеерном командном 3D Action. Первая версия датируется 1999 годом, но известность пришла в 2000-м.

**ПОЧЕМУ** Первая игра, воплощающая концепцию "3D Action реализма" в игровальности Project IGI, Global Operations и многих прочих — ее следствия. Первая игра, изменившая закономерность "выскаки сектор победы" — первая игра, сделавшая преемственность кампания престижным. Единственная игра в 2000-м, революционно изменившая игровой жанр.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** CS 2 будет делиться на движке Team Fortress 2



## ЛУЧШАЯ ПО ГРАФИКЕ

## Giants: Chizen Kabete

Специализация:	Multiplayer 3D Action
Творцы/Проработчики:	Planet Moon Studios
Режиссеры/Дизайн Задания:	Дети, Страны
Мультиплеер:	Классика: игра на 16 команд
Мультиплеер/Мультиплеер:	Полноценная мультиплеерная игра
Сюжетная Линейность:	Классика: игра на 16 команд
Стиль:	Без террора, классический
Движок:	Half-Life (улучшенный Source 2)

**ЧТО** Многие. Но неизвестно какой планете Марсианские Животные надоели по бою на турин Уинстон. За них вступили комичные исполнители. Затем инициативу передала сама на Жини, готовая раскинуть Уинстон собственную магию. А потом пришел большой Кабуто и всех разогнал. Стрелы против блох, синих против копей и чашечек, суша против моря, боты против монстров, Уинстон как объект защиты и рабочий ресурс, пикантность концепции в массе.

**ПОЧЕМУ** Восточный 3D движок, при этом сохранивший привлекательность в виде чашечек. Убийство эф-фактов. Потрясающие модели. Планка качества в 3D играх на открытые пространствах. И суперсилы.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Planet Moon образована выходцами из Shiny. Это реальные авторы первого MDK.



## ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ

## "Корсары: Проклятие Дальних Морей"

Специализация:	Multiplayer 3D Action
Творцы/Проработчики:	"Ассоль"
Режиссеры/Дизайн Задания:	Миллер, Смирнов
Мультиплеер:	Классика: игра на 16 команд
Мультиплеер/Мультиплеер:	Полноценная мультиплеерная игра
Сюжетная Линейность:	Классика: игра на 16 команд
Стиль:	Без террора, классический
Движок:	Half-Life (улучшенный Source 2)

**ЧТО** Как говорит, российский перелом минеральных "Пиратов". По сути — верно, но в оправдание не хватает фактов "Пиратов" расширили дополнения, перекроили, выдох на гора отличную игру, где есть все, чего можно ожидать от названия: бортовые карты и обзоры, дуэли и тогаты, губернаторы островов и их дачи, закрученный сюжет, NPC и диалоги, а в качестве налета альтер-эго — юности Николая Шора, постепенно становящийся личи корсаров.

**ПОЧЕМУ** Лучшим российским проектом международного уровня. Их и так по пальцам считают, но "Корсары" — единственный, где почти все сделано как надо, начиная от детально проработанного игрового мира и заканчивая вписанной графикой.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Планировалось, что будет драканы. Но — увы.



## ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

## Звездные Пилигримы: Тайна "Каскады" (The Outforce)

Специализация:	Multiplayer 3D Action
Творцы/Проработчики:	Planet Moon Studios
Режиссеры/Дизайн Задания:	Дети, Страны
Мультиплеер:	Классика: игра на 16 команд
Мультиплеер/Мультиплеер:	Полноценная мультиплеерная игра
Сюжетная Линейность:	Классика: игра на 16 команд
Стиль:	Без террора, классический
Движок:	Half-Life (улучшенный Source 2)

**ЧТО** Далекое будущее. На Землю движется астероид, прозвонивший уничтожить все живое. Избранным приходится улететь с Земли. Покти сразу же после взлета связь с планетой обрывается. А позже улетевшие נתקנים на две враждующие расы и втягиваются в их конфликт. Далее начинается Hologram-WarGames, трехмерный реалитимовый стратегия в космосе.

**ПОЧЕМУ** Потому что студия Slowball сделала невозможное: из средней по всем параметрам RTS-иги локализаторы воссоздали интерактивную историю, которую можно поставить в один с Babylon 5 или Star Trek. Одни назвали рас и кораблей чего стоило.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** В игре можно прослушивать не только ту музыку, которая там есть, но и свою — за счет встроенного плеера.




## САМАЯ ЦИННИЧНАЯ

**Nitman: Codename 47**

Специализация:	3D Action от третьего лица
Творцы-Продюсеры:	3DO Interactive
Разработчики:	Деллор, Стивен
Продюсеры:	Деллор, Стивен
Музыка/Звук/Визуализация:	Стивен Деллор и другие
Сюжет:	Убийство на заказ
Действия:	Оригинальный

**ЧТО** Симулятор киллера. Главный герой был выращен в пробирке и находится на разном уровне. ммм. заказы. Теперь ему порядка 30 лет. Срок службы, как его называют, выпадает задан и на протяжении игры убивает несколько боссов наркомафии, а в конце даже встречается со своим братом.

**ПОЧЕМУ** Потому что нарушает все наши морали. Тема "киллерства" не прямую касается законов "Не убий". А в игре можно эту заповедь нарушить на каждом углу. Мелалопольный свист тель? Застрелить. Поднимается шум из-за стрельбы? Ну, тогда задушить Цинично. Стрелой от роля "Стейн-вей".

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что "берет ту" с глумлением нельзя зорить потрохами от простит "берет"? 

## САМАЯ ШИЗАНУТАЯ

**American McGee's Alice**

Специализация:	3D Action
Творцы-Продюсеры:	Американский McGee, Билл
Разработчики:	Американский McGee, Билл
Продюсеры:	Американский McGee, Билл
Музыка/Звук/Визуализация:	Американский McGee, Билл
Сюжет:	Бег от стрельбы по ленте Мейн
Действия:	Оригинальный

**ЧТО** Это игра-головоломка. Главная героиня — принцесса, которая в своем мире под названием Девон из Quake 3 и арсенала из 9 видов оружия, да даже и Алисе — шифрами авторами. Кажется как нелепая, так?

**ПОЧЕМУ** Потому что ничто столь кривого и глупо-насмешливого и жадного 3D Action доселе не было. "Алиса" начинается там, где кончается другой смысл. В то в игре — дикое безумие. И антиреалистично не окружений и не от мира. Это криво NPC и единичные диалоги, и уродливые вневременные дати музыки. "Интересно, давольно МакГи выпустили и последующий?"

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Если хотите увидеть Алису во всем красоте, посмотрите на картинку "Суд Хаоса". 

## САМАЯ КРОВАВАЯ

**Heavy Metal: F.A.K.K.2**

Специализация:	3D Action от третьего лица
Творцы-Продюсеры:	3DO Interactive
Разработчики:	Деллор, Стивен
Продюсеры:	Деллор, Стивен
Музыка/Звук/Визуализация:	Стивен Деллор и другие
Сюжет:	Убийство на заказ
Действия:	Оригинальный

**ЧТО** Модерная сверхспособность в области боевого искусства. F.A.K.K.2 неслет на город и в самом плечу. Завоеватель истребитель джонсизма монстра. Прототипом этого воронки Ореонской джонсизма является звезда "План-Бои" Девил Стрэй (джонсизма не действительна), поэтому персонаж получается напористый и очень зрелищный. А когда она берет в руку меч, а в другую — "ту" и начинает этап — махать и стрелять, то начинаешь задумываться, а так ли уж лже виртуальный секс.

**ПОЧЕМУ** По определению. Кровь с экраном можно вычерпывать чашечками. Неудивительно — когда в руках у ТАКОЙ девушки оказывается ТАКОЙ меч.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Основным продуктом вселенной Heavy Metal: F.A.K.K.2 является комиксы, журналы и анимационный мультфильм. А игра — вторична.



## САМАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

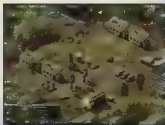
**"Противостояние III" (Sudden Strike)**

Специализация:	Real-Time strategy
Творцы-Продюсеры:	Paradox
Разработчики:	Октябрь, Воя
Продюсеры:	Октябрь, Воя
Музыка/Звук/Визуализация:	Октябрь, Воя
Сюжет:	Бег от стрельбы по ленте Мейн
Действия:	Оригинальный

**ЧТО** Тактическая игра в жанре Второй Мировой войны. Бой проходит на ограниченном участке ландшафта с участием весьма разнообразных юнитов с реальными характеристиками. Целью разработчиков было сделать настоящую войну — чтобы все было в жизни. С танками в деревню не сбежешь, в лесу — сбить дальнобой, а глупости обходить стороной и, по возможности, бомбить с воздуха.

**ПОЧЕМУ** Потому что все это работает. "Противостояние III" может экстремно сделать задание на генерализацию. Чтобы выиграть, нужно быть умным, хитрым, расчетливым и быстрым. Игра заставляет подбирать мозги, но если вы "вылезли" — вы пропали. Зоя не надежна.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что в игре представлены более тысячи реально существующих военных единиц.





## ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

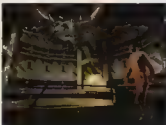
### Deus Ex

Специализация:	3D Action/Adventure/RPG
Теория/Продажи:	Ion Storm
Режиссер/Дизайн:	Майкл Рус
Продюсер:	Дэвид Гейтс, Шейн Гейтс
Модератор/Композитор:	Джордан ван дер Линде, Дэйв Уэст
Менеджер:	Иэнда с комбинированием
Сюжет:	Угроза от биологов
Действия:	Угроз

**ЧТО** Все то же самое, что мы уже написали про Deus Ex. Плюс сильная, захватывающая история в стиле классического киберпанка

**ПОЧЕМУ** Да по той простой причине, что по ходу сюжета друзья становятся врагами, а брат по пробирке, считающийся изгоем и предателем — лучшим другом. Даже шеф рано или поздно отвернется от вас. Вы будете проживать жизнь героя, как свою собственную, и в конце засомневаетесь — а какой из двух — на станциях?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что у игры три концовки: причем две из них ведут к мировому господству во главе с Денганом?



## САМАЯ ПОПСОВАЯ

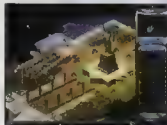
### Command & Conquer: Red Alert 2

Специализация:	RTS
Теория/Продажи:	Бурида
Режиссер/Дизайн:	Скотт Мак, Стивен Мак
Продюсер:	Максимум 30 человек и 10 миллионов
Модератор/Композитор:	Человек с кодом
Менеджер:	Максимум 30 человек и 10 миллионов
Сюжет:	Сюжет с кодом
Действия:	Максимум 30 человек и 10 миллионов

**ЧТО** Читатели, это С&С С&С — это читатели. Знакомьтесь. Как, уж вы знаете? Удивительно! Все из нас читает в т.ч. и читательницы, а потому конкретизирую: Red Alert 2 — это очередной отпрыск дома "С&С и сыновья", где играбельность доведена до обожания, а баланс отточен как лезвие бритвы Оксфорда

**ПОЧЕМУ** Это прямой потомок прародителя самого популярного в мире жанра. Это пиковая точка спиралей "стратегии от Westwood". Это квинтэссенция папсы, не требующая умственных усилий и пользующаясь бешеной популярностью в народе. Даже аргументировать ее популярность — по-своему самоубийство. К чему доказывать аксиомы?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Многоплеерный режим World Domination работает ТОЛЬКО в разрешении 640x480



## САМАЯ ТУПАЯ

### Panty Raider

Специализация:	Бесклеточный зомби
Теория/Продажи:	Дурацкий
Режиссер/Дизайн:	Дурацкий, Дурацкий
Продюсер:	Дурацкий
Модератор/Композитор:	Дурацкий
Менеджер:	Дурацкий
Сюжет:	Дурацкий
Действия:	Дурацкий

**ЧТО** Пародия на пародию симулятора авиации, где вместо советских выступают необразованные AI девушки, а в роли атакующих — озабоченные танкисты (всех, конечно, они поступают тушно, заставляя земляков насильно осознать себя от некоторых частей тупого)

**ПОЧЕМУ** Потому что а) пародия на пародию — это уже тупо само по себе, и б) потому что тупые интеллигентные охотятся не за девушками, а за танками. Быть такими видели?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что эти же разработчики в свое время уже осыпались немалой валюжечкой. Например, "О, Счастливчик!" (та самая пресловутая Who Wants to Be a Millionaire?) или "Охота на оленя" (Богемская Деревня и ее интеллигентные продолжения)



## САМАЯ АТМОСФЕРНАЯ

### Wizards & Warriors

Специализация:	RPG
Теория/Продажи:	Мелкий Гейм и Девид Браун
Режиссер/Дизайн:	Мелкий, Стивен Мак
Продюсер:	Максимум 30 человек и 10 миллионов
Модератор/Композитор:	Человек с кодом
Менеджер:	Максимум 30 человек и 10 миллионов
Сюжет:	Сюжет с кодом
Действия:	Максимум 30 человек и 10 миллионов

**ЧТО** Классический ролевик от самого Брада. Мощная основа в виде ролевой системы, сильного сюжета и детально проработанного мира, но спорная реализация — устаревшая графика плюс лужидый интерфейс

**ПОЧЕМУ** Создает настолько затягивающую атмосферу, что одно слово сотрудничества как тупо умираешь, так револвер все равно медленно на затопленного города за уши вытаскивал. В себя она до сих пор не пришла, только что-то восторженно булькает. Будите осторожность! Перед загрузкой игры надевайте оксалит! Тогда может хоть закончивались кислород заставит вас оторваться от монитора.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** В игре действует коррозийное поле. Остаточный без присмотра на корабле сундук сносит за бортом! Он он гонит



## «CD-МАНИЯ» И КОМПАКТ-ДИСК



Привет всем! Буду краток, так как не хочу тратить место. Мышечный компакт-диск содержит следующие изменения по сравнению с предыдущим.

1. Возникшая из ваших многочисленных писем наша радостная уверенность, что расползчатый «проколотый» и руководе́ств с компакт-диск работает! Очень важное изменение: до того у нас вместо уверенности были тяжёлые сомнения.

2. Компакт записывается не у всех и тем не менее у каждого. Причина — новороченный движок компакт, который предъявляет массу требований к железу, софту и прочему подобному. У большинства людей всё работает нормально [опять же — у себя в редакции мы его всегда машина на пятнадцать тестируем], но — везде свои уникальные мелкоспокоистости. Итог: сделан дополнительный **ДРАФТОВЫЙ ВАРИАНТ**. Если оболочка CD у вас все же не запускается и ни-

какие меры не помогают, то отправляйтесь через «Проводник» по директориям CD. Там пожат **itf-файлы** — по одному на каждый раздел. Открытые, читайте. Все директории на CD так расположены, что найти то, о чём рассказано, особого труда не составит (ориентируйтесь по подзаголовкам. Heading 1-2-3, они отображают вложенность директорий). Разберётесь. Повторяю: это так называемый «пожарный выход» для тех, у кого CD упорно не желает работать или машина совсем славная.

3. Мы сделали [точнее — Джонис делал, а мы его дружно подбавляем] ряд косметических улучшений. Преобразование курсора при просмотре картинок, возможность переключения по Alt-Tab на Windows, миниатюризацию оболочки по нажатию кнопки, инсталляция демо-версий непосредственно с компакт (оболочка при этом сворачивается и потом после оконча-

ния инсталляции вновь открывается во весь экран), переключение оболочки на общий вид (этот тот, который сразу после загрузки CD возникает) и ещё всякое разное.

4. В плане содержания — стартовая раздел «Статьи» и начала публикации игровых скриншотов по разделу «Rulezz&Suxx».

5. Все то, что я забыл упомянуть. PS. Да, и не забывайте — в период, когда происходит финальное сведение компакт-диск (а происходит это для через три после ухода номера в типографию), нам становится ооочень известно, что сколько мегабайт занимают. Мы все планируем по методу «пусть лучше останется место, чем что-нибудь не влезет», так что в последний момент на CD часто появляются вещи, о которых в «CD-Мании» ни слухом ни духом не написано. Внимательно смотрите разделы «Демо-версии», «Патчи», «Трейнеры» — это кандидаты номер один на расширение. Помимо того, что добавляются разные полезные вещи в «Игровую зону».

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

## ИГРОВАЯ ЗОНА



Составитель рубрики:  
orNGE (orange@igromania.ru)  
при участии Геймера и Алексея Краевича

Counter-Strike и DOOM —  
Андрей Терминатор (termitt@igromania.ru)

В «Игровой зоне» вновь ровно 25 игр. Точнее, даже больше, так как игры одной серии мы всегда объединяем в единое целое (например, Quake и Quake 3). Сообщайте, какие игры вам по-настоящему интересны — тогда в будущем мы будем уделять им более пристальное внимание и стараться находить для них побольше всего хорошего, тестировать (как в большинстве случаев) и помещать на компакт. Каждый номер на CD под «Игровую зону» выделен от 70 до 100 мегабайт, так что простор есть. Пожалуйста направляйте по обычной почте или на катастрофически известный адрес [gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru).

Как обычно, «Игровая зона» в журнале написана максимально выжато, чтобы не занимать слишком много места (иначе, для справки, это было бы примерно 15 страниц без единой картинкой мелким шрифтом). Детальные инструкции по установке и развлечению, подчас огромные описания вы сможете грочнуть на компакт-диске. Там же вы сможете посмотреть картинки для почти что всего, здесь описанного. Мы постарались сделать это, что в наших силах, чтобы у вас не возникло никаких проблем, а путешествие по директориям «Игровой зоны» на CD оказалось максимально удобным.

### №1. 4x4 EVO

4x4 EVO Track Editor — редактор трасс. Позволяет создавать новые трассы либо редактировать существующие. К редактору прилагается подробное описание на английском, но можно освоить и так.

### №2. Age of Empires II: The Conquerors

Увы, в этом месяце поток официальных Random Maps внезапно сошёл. Оптимистам предлагать считать, что это вызвано работой над новыми глобальными проектами, требующими много сил и времени. А пессимисты могут припомнить, что разработчики Atomic Games больше не сотрудничают с Microsoft, а соответственно, могли зареячь возмущаться с изданной ею Age of Empires.

Но на радость любителям AoE существуют неофициальные кампании и карты. Ими и займёмся. Newcastle Upon Tyne, как уверяет автор, основано на реальной местности, действие происходит где-то в Англии. Карта большая, игровых эдак на восемь. Paradiso — помещенье и уютнее, хотя расслабиться не стоит — есть там парочка дикостей... но не будем раскрывать всех секретов.

### №3. American McGee's Alice

Путешествие Алисы не могут закончить вот так просто. Ведь и у юнги было продолжение. Помните, сначала юная леди путешествовала в Стране Чудес, а затем перебралась в Зеркальное. Игра закончилась, а новая порция при-

бавлений уже на подходе: пять wallpapers и два screensaver'a (в том числе и с господином К. Чёрным в главной роли). Обладатель схватывай крышку проси не беспокоит нас ночными звонками, а по всем вопросам обращайтесь непосредственно к разработчикам. Ходят слухи, что Rogue открыли небольшую клинику для злоупотребляющих творением великого McGee Таропитесь, мест осталось немного.

### №4. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

1. We are all heroes... You and Boo and I. Включаем вашими многочисленным просьбам, выкладываем подборку дополнительных портретов персонажей для Baldur's Gate II. В следующем номере с большой долей вероятности можете ожидать аналогичную подборку по Icewind Dale.

2. А вот тут посылаем галерею лиц [впрочем, не все из них можно назвать лицами] из Planescape Torment! Бергиски, Иренкуши, получайте ты англичане больше по шее, ах, паучушки!

### №5. Black&White

1. Попробую угадать ваши мысли при взгляде на медведя из плагина к Winamp с январского компакт-диска (только не говорите, что вы его не видели — этот маленький шеддер). Вы смотрели и думали «Почему же это плагины есть, а синки нет?». Ошибаетесь — теперь есть и синки! Стойте и наслаждайтесь гармонией.

2. Чтобы было совсем гармонично, не забудьте установить тему для Windows.

### №6. Blade Runner

Фантаст КДК врал ли подозревать, что пишет шеддер, когда нобилил на старой пишущей машинке строчки книги «Мечтает ли андроид о механической овец» Рудин Скотт, основопо-

пожик киберпанка в кинематографе вряд ли добавлялся, что снимает не только блокбастер по мотивам книги, но и культовый фильм, когда заброшенный сверхдешевый дубль "Бегущего по лезвию бритвы". Игра, выпущенная Westwood, не была столь же популярна, как книга или фильм, но свою порцию внимания получила. Подарок всем фанатам киберпанка — "Бегущего" в частности. Официальное темно для Windows. Как и Red Alert 2/Tiberian Sun, темно создано умельцами из Westwood. Нужно ли говорить, что она очень, очень красива.

## №7. Command & Conquer: Tiberian Sun

1. Помните тему для Windows по мотивам Red Alert 1 в прошлом номере? Не говорите, что ее понравился. Все равно не поверим. В этот раз живые выходящем официально тему Tiberian Sun, которая уступает теме RA2 раз в три и в другом — торон, только GDI и от, у них, критиканера.

2. Ну и для окончательного и безоговорочного счастья подбросим скин для Winamp в том же стиле.

## №8. Counter-Strike Podbot для Counter-Strike

По многочисленным просьбам читателей мы имеем привалить на диск очередную версию Podbot. Это — самый лучший бот для Counter-Strike. Тут сразу надо оговориться: "самый лучший" — это значит "лучшими новостями". Podbot даже дурит — причем подчас дурит так, что можно поддаться искушению. Как в ситуации, когда два бота из разных команд сражаются в двух углах друг от друга и туго воли, но один в разные — тошноты? А все потому, что он дурит в другую сторону.

Однако Podbot может сыграть и по-другому. Помню, как-то раз играли мы всей редакцией на сервере Prodigy. И вот бежим втроем по коридору, боты никого не видно. Вдруг очередь — они все убил! Остуде! Оказывается бот так хитро вылезает за явником и подкидал нас. Причем по самому первому не стреляешь — по дождю пока все не покажется.

Подботы очень редко сбиваются в одну кучу и застревают в таком виде. Конечно, когда на сервере 200 игроков, тогда подботов неизбежно 4, вот чего Podbot никогда не делает: так это "бродит" как пачка на одном месте. Он может кинувшись, но не тупо стоять, и уже за одно это заслуживает похвал.

Главным недостатком Подбота является медленность его работы. Он движется согласно маршрутам, заложенным его движением, уникальные для каждой карты. Поэтому мы так долго и так часто хотим выдать вам не только самого Подбота, но и маршруты для него, чтобы бить для наибольшего количества карт. В принципе, можно было бы неспешно, однако разные люди делают разные маршруты, отчего уровень игры Подбота сильно меняется.



И Т Р О

# МАНУАЛ

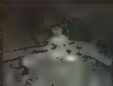
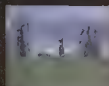
ФЕВРАЛЬ-МАРТ 2001

КОМПАКТ-ДИСК «МАННИЯ»

# 02-03



# И тогда живые позабывают мертвых...



Роберт Барнер шокировал своими идеями. Его фильмы вошли в зрительский ледяной улей. Теперь он создал игру. **Dead Rising**. Хватит ли у тебя смелости сыграть в нее?



Dead Rising is a trademark of Electronic Arts Inc. © 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

PC version of the game is available on the PC platform. The game is available on the PC platform.



## №18. Quake Первый Quake

1. До-да, глаза вас не обманывают: Имя **Quake**, именно за номером один. Или встречали старым друзьям: вы уже не радуете (но ведь старый друг — он известно кого лучше)? С белыми и пушистыми друзьями с красными мордами и сильно озадачивающимися количеством. Для старика Ку мы солили нужным выложить только синглевые карты. Морд, о уж том более синки с моделями ничем не актуальны (это все старинки, известные каждому). А вот карты.

Мы постарались отобрать самые лучшие и самые современные (по дате выхода). Тут вам и новые текстуры, и новые монстры (**зат саза-но — черепки с "Ум"**), и великолепный дизайн, и продуманный геймплей и еще много чего "и". Встречайте **The Savage Sanguine, Core Dumped и Prodigy Special Edition**. Вы не останетесь разочарованы.

2. **GLQuake**. Нынешнее поколение, разрабатываемое продуктами компаний 3dfx (име покойной) и nVidia (имее разболевшейся), видите ли, ужасают пиксели размером с лоды и прелестные квадратные "256 оттенков серого и зеленого". Любители красоты, которых, как известно, строгим оком, рекомендуем поставить **GLQuake**. Данный патч (если его можно так назвать) добавляет в игру задевку 3D-ускорителя, после чего Quake наконец превращается. Но "Рилера" все равно лучше гонять в старом добром 320x200.

3. **Reaper Bot**, просто бат. Самый лучший для Quake. В палату "Рилера" Quake хотя бы тот факт, что его автор (**Steven Pajda**) был привлечен для создания А-монстров в Unreal. Выглядывают для тех, кто его вдруг не видел или случайно убог на винчестере, а теперь не знает, где достать.

## Quake III: Arena

1. Карты. К сожалению, из-за большого размера мы не можем выложить сразу много уроне. Придется вам довольствоваться парой тройкой за номер. Однако малое количество сполна компенсируется высоким качеством. Представленные на компакт-диске являются маленькими шедеврами утонченности. Некоторые даже в чем-то превосходят оригинальные id-шные.

Взять, допустим, карту **Overwhelming Hostility (auh3dm1)**. Лично в первые минут пять против бегал, разнузав веревку, лобаясь игрой света и сияющей текстур, забывая стрелять. Или вот карта **Deadline**, автору которой удалось передать неповторимую атмосферу Quake 2, при этом не используя ни одной текстуры отцу.

2. Сюны. Представляем на аль. справедливым суд четыре викторис'a [те набора шкурки] **Abomination, Artemis, Bad Girls и Cold Fusion**. Все они используют в качестве основы стандартные модели Q3, так что можете смело устанавливать. Встречают — синки для Winamp и для Sonique, по две штуки на брата.

Но этого мало. Введена поддержка full motion, так что теперь видеть ствол можно будет во всех направлениях и под любым углом. А теперь прибавьте к этому возможность подпрыгивать (несколько, но все же). Старые игроки смогут вспомнить про то, с каким трудом пробили первый backpack в DOOM II (надо было встать под определенным углом и с разбегу заскочить на выступ). Теперь ничего этого не будет — просто подойдите и заберите. Настоящие думеры, разумеется, на все это забьют и рикшак возьмут "по-отцовски", на все едино — приятно.

Есть и игра и еще одно фишка, о которой мы не так давно мечтали — включение реального монстров и/или предметов. Всем хорош был режим Nightmare, но патроны, патроны не хватало! Теперь хватит. И монстры хватит и патронов хватит, и аптечек хватит. Всего хватит. Мясо, мясо, МЯСО!!!

Улучшенный вариант дикого поддерживает все игры серии DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Final DOOM. Естественно, для работы DOOM legacy вам понадобится WAD-файлы (уровни) этих игр. Инструкция — на компакт.

А в следующем номере мы, возможно, снова вернемся к DOOM. Вернемся, если все подтвердится. А если это самое "все" подтвердится, то — ждите нечто уникальное.

До — и еще. Загляните в раздел "По журналу", рубрика "КОДКс". Обнаружите кое-что очень и очень интересное.

## №12. Ground Control

Интерес народа к **Ground Control** все еще не угас, а ведь сколько уже времени прошло с момента выхода этой тактической игры! Вроде бы и не классика, и парадные игры есть, одного почему-то таянется именно к GC. И продолжает создавать новые карты. Почтено дело, что среди них есть и хорошие, и не слишком. Вторые, разумеется, больше. Их мы оставили на совести авторов, а хорошие попадаются к нам на компакт. На диск этого номера выбрали карты: **Prisoner Convoy, Dead Zone, Dropship Base и DC-02**. Рекомендуем прогуляться.

## №13. Grand Theft Auto 2

Думаю, тема GTA закрыта? А как вы относитесь к 15 новым автомобилям для любимой игры? Среди них такие шедевры, как полицейский автомобиль из первой части G.T.A., F1 Ferrari, SWAT van, Citroen AX и еще несколько симпатичных авто, способных укротить улицы города. Для установившего всего этого безобразия прилагаются программы **STYad**, работа с которой подробно описана на CD.

## №14. Jagged Alliance 2 JAZ 2.5: Unfinished Business ("Цена свободы")

1. Сектора и кампании были на прошлом номере, а на этом мы предлагаем вашему вниманию редактор **W4d Editor (версия 2.1q)**. Полностью оптимизирован под UB, позволяет изменять всевозможные параметры игры. Какие именно? Читайте на компакт.

2. Редактор — это хорошо. Сего помогаю можно полностью изменить игру. Сделайте модификацию. "Мой любимый цвет, мой любимый размер", — как говорил герой одной популярной игры. Вот такое новое оружие вы в игру ну никак не востаните. А мада TPF как раз эти и занимается. M25, Steyr AUG HBAR, 50 Desert Eagle, Magnum BFR, Cal Defender — это скажет, что это мало, пуская попробует сделать больше (и лучше).

## "JAZ: Агония власти"

Обновлялись тема для Windows в стиле Jagged Alliance и синки для Winamp. Отныне они в вашем распоряжении.

## №15. Half-Life

1. Качественные карты для single-player — вещь, к сожалению, очень редкая. В поисках чего-либо стоящего пришлось перелопатить папки. В результате такого труда на свет появились карты, которые мы считаем **лучше, чем те, которые живут в России**. Подтверждением тому служат творения отечественных игроков, находящиеся на верхних буржуазных рейтингах. Все-таки патриотизм — великая вещь. Ура! **Prisoner of Event**, который вы можете найти на CD, — яркий пример талантливости наших дизайнеров. Единственная из найденных мною карт, где я просто не знал, к чему придраться.

2. К сожалению, кроме хороших карт, попадаются еще и мапперы пенивые. Для них добрый и вне всяких сомнений талантливый товарищ Джефф Карлтон написал утилиту **RandomMap**, которая на дядю дроссела до версии 4.10. Палата от данной программы велика, а вот результаты сомнительны. Она генерирует вполне пригодные для игры синглевые уровни. Со всеми дапами, с монстрами, водой и даже — вы не поверите — дверями и лестницами. Но ключевая фраза, все-таки, "вполне пригодные". Раз с десятою получается неудачно, но вот остальные девять.

## №16. Heroes of Might and Magic III

Популярность "Героев" нельзя не позавидовать. Или не позавидовать нельзя? Впрочем, какая разница. Главное, что новые карты появляются постоянно и в немалых количествах. На наших компактах представлены **лучшие образцы современного картоостроя**. Целью вилуки, и все — лучше. Думам, на месяц вам должно хватить. И еще, советуем обратить особое внимание на карту **Full Moon**. Хорошо, чертовски!

## №17. KISS: Psycho Circus

Не сказать, что народ с энтузиазмом встречает творчество Корт мало. Считайте, вообще нет. Двое сторон, фанаты есть (на форумах игру обождают), а карт, что называется, "мало". Одно **deathmatch-карта** — это несерьезно. Но зато она качественная. Потому и удостоилась быть помещенной на наш компакт так сказать, для комплекта.



**3. Quake3 Bench** Вновь и вновь мы возвращаемся к большой теме — возможности производительности Q3. Данная утилита измеряет прогнозируемость Q3 в различных конфигурациях, после чего выдает подробный отчет и рекомендации по настройке именно под вашу машину.

## №19. Red Alert 2

**1. Red Alert 2 Official MapPack #4** Содержит три multiplayer/skirmish карты **Blink of Disaster** — маленький городок в горах, окруженный много численными месторождениями алмазов. **Avalon** — главный достопримечательностью этой карты — стадион, на котором опять же расположено богатое месторождение алмазов. Меня, как любителя сидеть в обороне, очень порадовало возможность построить базу, имеющую только один "выход" и, наконец, последняя карта — **Shrapnel Mountain**, которая при мерительно большим количеством нефтяных вышек. Вкупе с официальными ми товарищами на нашем комплекте поместилось несколько авторских работ. Конечно, конечно, уже не та, но для любителей подделок — еще совсем неплохо.

**2. Command Bar Customizer** Потрясающая штука. Редактор интерфейса, точнее говоря — некоего "команды бор" — с его помощью вы можете перенастроить туду своих кнопок, настроив управление под себя.

## №20. Return of the Incredible Machine: Contraptions

Новые головоломки для бессмертной puzzle-игры от Sierra, в количестве 65 штук (думало, на первое время вам этого должно хватить, и на второе и на третье тоже). Как официальные, так и неофициальные. Многие из них составляют основательно поднапрячь серьезную извилину, стремительно переходящую в прямую кишку. Уровень сложности — от легкого до эксперта.

## №21. Rune ("Руна")

Игра логично обрывает разглагольствованиями "прибамбосами" (то есть к выводу официальный ад-сн от **Human Head**, в который на канальце поместят ботов (странно, что этого не было сделано с са мого начала). К моделикам прибавится парочка симпатичных анимированных фигурок — Валькирии (то, что присутствует в "Руне" значащее, но и больше похоже на работница мясокомбината) вы будете вспоминать лишь в страшных снах. Не обходят своим вниманием игру и "народные умельцы". На сегодняшний день в разработке находится свыше 10 модификаций. Одна из которых — "Коллизей" — обещает быть потрясающе интересной. Только подумайте. Битва на арене с тиграми, слонами, буйволами... да что и вам рассказывать, как только появится полная версия (а это будет нескоро через два — не раньше), вы же первые ее на нашем комплекте и найдете. Ну о если вы еще не успели по достижению ошметков "рунической" мультиплеера, то советуем вам сделать это поскорее. У нас, например, попросили в нее рубиться уже больше месяца. А чтобы вам играть было веселее, мы выкладываем на компакт наиболее выдающиеся творения фанатов.

**1. Сомы. Chrome Skin Pack** — потрясающий набор блестящих шкур. Рогатник (ни за кого вы там играете) будет походить на Хищника и "жидкого" Терминатора сразу. **Tiger King** — это просто шедевр, лучший скин для "Руны" из представленных в Сети. **Konan**, **Inferno** и **Blizzard** — неплохие шкурки, но не более того.

**2. Карты. Official Rune Deathmatch Pack** (pack — это громко сказано, всего-то две карты... зато очень классные) плюс наиболее понравившиеся нам из свежих пользовательских творений: карты **Deep Under**, **The DwarvenRoot Inn**, **Dark Chapel**, **The Piffighters** и **Storm Drakons**. Особое внимание обратите на последнюю карту.

**3. Мутаторы.** Будучи сделанной на движке Unreal, "Руна" позволяет модифицировать геймплей путем введения мутаторов. Предлагая нашему вниманию мутатор **Anima Kombal**, который убирает с карт все рун. Как известно, в народе эти сомые "руны" недооценивают. Они здорово портят баланс в мультиплеере. Так что данный мутатор можно считать почти как революционный.

## №22. Sacrifice

Карты, карты и еще раз карты. Все комментарии смотрите на компе, в подробностях вдаваться не будем, а доверять вас в том, что мы долго выбирали наиболее впечатлительные, тем более значимые — сами знаете.

## №23. The Sims

Если вы думаете, что тема **The Sims** закрыта, то глубоко ошибаетесь. Не стоит забывать, что помимо официальных утилит и дополнений существует огромное количество любительских, которые по качеству падежес не уступают рожденным в недрах Мэки.

**1. Сомы** (а в ряде случаев не только сомы, но и модели). Этого добра у нас сегодня ну очень много. Теперь вы можете взять контроль над жизнью таких персонажей, как **Чужой** (самый настоящий), **Амбиш**, **Профессор-Х**, **Капитан Америка**, **Фидель Кастро**, **Саадан Кустайн**, **Бенито Муссолини**, **Мао Дзедун**, **Лобстер**, **Джон Керрокин**, **Оранжевый Твикс**, **Самурай**, а также **O.J.-Simpson**, **Raines** и **Brigitte**. Все самые известные кино и исторические персонажи собрались в гостях у игры.

**2. Предметы.** На сей раз мы решили обойтись без официально выпущенных предметов, а обратиться к своему взгляду на "народное творчество". Обращаясь. Получили подборку различной мебели, как то **Bookcase**, **Sofa**, **Office Chairs**, **Bathub**, а также живопись — внимание! — на тему **Counter-Strike**. Гм, любопытно, а есть геймеры, которые любят и **Counter-Strike**, и **The Sims** одновременно? Ну, один такой есть точно. Автор означенной живописи.

**3. И** напоследок подкинем набор обоев, выдержанных в стиле игры, и Белый Дом (то, что в Вашингтоне).

## №24. Unreal Tournament

Карты. Dm-Cryos, Dm-Morbid, Dm-Intro и Dm-Windtunnels ждут вас на нашем диске. Подробное описание, как всегда, прилагается.

## ВСЕ ЛЮДИ — БРАТЬЯ



ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ — ВОЛК

## №25. Vampire: The Masquerade — Redemption

Нельзя сказать, что широко разрекламированный вампирский мультиплеер пользуется особой популярностью. Но различные примочки для сетевой игры так появляются. Причем с завидной регулярностью.

1 Сценарий: *Zelda, Trinity, Dumpster и Blair Witch*. Обращаем ваше внимание на последний. Накидываете его на персонажа и получаете четвертую часть трилогии. )))

2 Карты: *Sky Haven и Private House*. Готика. Ничего сверхъестественного, но вполне игровально.

P.S. Мы не успели посмотреть, по каким из игр, представленных в "Игровой зоне", у нас имеются обзоры. В некоторые подборки обзоров включены, а некоторые лежат по запискам, которые мы намерены через денек после выхода номера пораскапывать. Так что не удивляйтесь, если чего-нибудь такого появится-добавится.

# ДЕМОБЛОК

## Демо-версии

Основного пакета демо-версии компакт-диска из числа свежеспавившихся *GorkaMorka, Resurrection и Sheep*. Развернутые описания асфитриции вы можете прочесть в разделе "Rulez28 Sux" в подпункте "Обзоры демо-версий".

Но при этом не они являются самыми интересными демками на нашем комплекте. А является таковой *Moonshine Runners* — веселая и концептуальная гангана аркада в духе произведений KD-Labs. Непонятные на первый взгляд (на родные-близкие на второй) существа, призы, бонусы. Отдает некой "детскостью", мол, в это сможет играть и ребенок, — на с ходу демку не освоит и опытный геймер. В свое время мы, к сожалению, не смогли положить *Moonshine Runners* на компакт-диск. Сейчас появилось свободное место, а посему — исправляемся. Играйте.

И в дополнение к основным четырем, мы ставим три аркады: *Meteor Mash, Alcoholic и Kawasaki Jet Sky Racing*. Ничего великого они собой не представляют, но отлично помогут скоротать часик-другой досуга. Благо — веселит они совсем немного, а тратит деньги на приобретение полных версий подобных игр вы вряд ли будете (если вообще их в продаже найдете). Зато поразвлекаются, отдохнут от современных шедевров игротворения и тряхнуть старинной — вполне достойно.

## Патчи Age of Sail II

Версия: 1.01

● ● ● ● ●

Подправляет много полезных вещей. AI, abordaz вражеского корабля, действия флота, сохранение игры в режиме Campaign, третья миссия в кампании (Nest of Pirates), поясняет время для поворота и прочее. Добавлены и новые фишки, среди которых "loots и gun galle" (долго объяснять, сами увидите), перевод на борт захваченного корабля призовых команды и, пожалуй, самое главное — теперь можно отдовать приказы экипажу в режиме паузы.

## Diablo II

Версия: 1.05B

● ● ● ● ●

Очередной патч для второго Diablo. Вся сложность ситуации в том, что раньше был патч версии 1.04. Вполне официальный,

от Blizzard. Только вот он вместо исправления багов их, наоборот, плади. Причем баги были различные — от уменьшения радиуса действия всех заклинаний до неправильного подсчета действия sockeled предметов. Поэтому разработчикам пришлось в срочном порядке выпускать новую версию патча, устраняющую все это безобразие. Кроме этого, патч 1.05B устраняет некоторые проблемы с Battle.net ("удавание" персонажей одного пользователя на серверах с картинкой на экране выбора персонажа, неправильную работу чата на сервере и прочее). Внимание ценителям сингла, играющим за Amazon! Патч 1.05B изменяет действие умения *Strafe* и *Guided Arrow* вашей любимки. Теперь усиливается только базовый урон, наносимый луком, а не общий урон. Так что перед тем, как ставить этот патч, подумайте: а оно вам надо?

## Giants: Citizen Kabuto

Версия: Blood Patch

● ● ● ● ●

Маленький совсем патчик, поначалу нами не найденный. Исправляет ограничения, накладываемые тупой американской цензурой — теперь кровь в игре становится красного цвета. Все. Однако ощущения уже не те, знаете ли. Как то лучше становится играть. А почему — даже и не знаю. А вы знаете? :)

## Cleopatra: Queen of the Nile

Версия: 2.1

● ● ● ● ●

Что творит этот патч — неизвестно (потому и рейтинг такой странный). Нигде никакой информации найти нам не удалось. Ставим же мы его исключительно из осторожности: а вдруг он правит что-то очень-очень важное? Да и размер — всего 321 килобайт.

## Kingdom Under Fire

Версия: 1.07a

● ● ● ● ●

А вот тут все очень просто — улучшен Path-Finding AI. Для непосвященных поясню: теперь воинов солдатики будут ходить туда, куда хотите вы, а не туда, куда их занесет. Кроме этого, подверглись исправлению: баг в первой миссии по Dark Legion, возможность отскочить божию, скрипту "гуманитарные войны", проблемы с "горячей клавишей" для Richter, которая совпала с "го-

рячей клавишей" для Rally Point. Иными словами, если вы купили себе *Kingdom Under Fire*, то ставить этот патч просто жизненно необходимо.

## Warcraft III

Версия: 1.03

● ● ● ● ●

И снова патч, нацеленный на мультиплеер. Но есть в важной детали для сингла — устранена проблема с Windows 2000, когда игра просто зависала наглухо.

## No Escape

Версия: Patch 3

● ● ● ● ●

Исключительно для мультиплеера. Если не играть по сети, то нет смысла ставить.

## No One Lives Forever

Версия: Update #2 Beta

● ● ● ● ●

В первую очередь этот патч правит много недочетов в мультиплеере, на мы ставим его по другой причине — он устраняет два страшных досадных бага в single player. Во-первых, роньше случалось, что, выставив дважды в незнакомом месте врага (даже из оружия, связанного гашением), вы привлекали внимание других врагов. Это делало прохождение некоторых миссий (где нужно было действовать скрытно) достаточно сложным. Теперь этого уже с вами не случится. Второй баг связан с монетой, которая иногда могла упасть и пройти через несколько поверхностей ("е" застрять в полу). Из-за этого подобрать монету в дальнейшем становилось маловероятным. Проблема частично решена — монета не исчезает, если вы уронили ее на ровной поверхности.

## Warcraft III

("Противостояние")

Версия: 1.2

● ● ● ● ●

В игру добавлены два удобных действия. Во-первых, вы теперь можете выгружать из грузовиков не всех солдат, а только тех, которые вам нужны. Во-вторых, упрощен процесс установки мин. Экономия времени заметно. А время в стратегиях — это то, чего никогда не хватает.

## S.W.A.T. 3:

Close Quarters Battle

Версия: 1.7

● ● ● ● ●

И тут прежде всего мультиплеер. Улучшена поддержка различных MOD, в редакторе сф-

наравне введен режим "Sanctioned Missions" миссий типа AutoShop, Garage, Library и Post Office.

Изменена точность стрельбы из пистолета (теперь на большом расстоянии вы будете промакиваться), а также точность стрельбы из офицерского во время движения. Короче, ставить по желанию.

## Unreal Tournament и Бонус-пак

Версия 436

☆☆☆☆

Ну, тут долго рассказывать нечего, ставить этот патч надо в срочном порядке. И дело тут не столько в исправлении багов (естественно, мультиплеерных), сколько в бонус-паке. А там — там 11 новых карт, 3 зона и Роткивин. Берите и не забудьте сказать нам "спасибо".

**Рейтинги патчей:** **единица** — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такое у нас вы увидите редко), **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен, **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию, **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ними познакомиться **пятька** — помимо исправлений, патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию).

Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. И помните во внимание, что по отношению к качеству игры самим хорошим патчи — с рейтингом единого (когда провить патчи нечего — это плохо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда хорошо).

## Трейнеры и сохраненки

По-прежнему наблюдаются загляды среди творцов всевозможных "упрощателей жизни". Счастье, умение разработчиков игр, которые упорно не желают радовать нас качественными вещами (исключая разве что Oni), передается и их "коллегам". Вот что мы для вас на этот раз припасли: Oni (трениер, дает патроны, жизнь и аптечки (урсы), SimCoaster (трениер, дает деньги), Kawasaki Fantasy MotoCross (сохраненки, дают доступ ко всем трассам). И, возможно, к моменту сдачи компюкта еще что-нибудь докинем. Посмотрите также рубрику "КОдекс" (в "CD-Мании" она отражена в разделе "По журналу") — наш автор, Роман Доцент, ему в обязательном порядке, сам сделал несколько трейнеров. Причем ему это занятие понравилось, и, вероятно, он и в дальнейшем продолжит нас с вами радовать качественными "взламывалками". Как говорится, если горе не идет к Мотому.

То Mameet не взламывает сам, и она к нему таки приходит.

## ПО ЖУРНАЛУ



### Magic: The Gathering

Продолжая публиковать сканированные карты Magic: The Gathering, в этот раз мы порадуем всех поклонников полным набором по The Sixth Edition.

### Антихакер

"Взлом-Пост на вычестере.  
Защита ваших файлов"

Подборка программ, позволяющих шифровать информацию на вычестере, благодаря чему никто, кроме вас, не будет иметь к ней доступа. На диске представлены наиболее эффективные и простые в обращении программы, такие как Fileguard Monitor 3.92, File Protector 2000 SE, FileFunnel 1.0, SHIPMA 2.0, S-Tools v4.0 и Wizard Lock 5.0.

### Вскрытие

"Кто не спрятался — я не виноват!  
Извлекаем на свет игровые ресурсы"

FMV-Extractor Version — удобная утилита для извлечения видеороликов из любимых игр.

Game Audio Player (со всеми платформами) — пожалуй, самый известный "выдиральщик" ресурсов.

PSMovie и PS2Movie — проигрыватель TrueMotion-файлов, в которых закодированы все PlayStation-овские игры (версия для PS и PS2).

Total Recorder — очень удобная программа, гавная для "выдиранья" (точнее, записи) музыки из абсолютно (!) любой (!) игры.

WAVCAP 1.34 (со всеми платформами) — старинная DOS'овская программа, не потерявшая своей актуальности и по сей день (вот только интерфейс у нее не очень удобный). Умеет извлекать музыку из большинства игр (конкретно — из тех, в которых используется "wav", а не midi-музыка).

WinRipper — достаточно новороченная "грабипка" музыки.

### Вне компьютера

"Новости выкомьютерных игр"

1. Как разовая акция, выкладываем сканы всех карт из сета Crusade по картонному Babylon 5. Вам представляется заценить, как оно выглядит.

2. Официальный слайдер по последнему вышедшему сету PlaneShift по Magic: The Gathering. Просто RTF-файл. Возможно, поставим его также в раздел "Статьи", чтобы вы могли почитать, так сказать, не отходя от CD.

## БУДЬ МИЛОСЕРДЕН!



## ЖАЛОСТЬ — УДЕЛ СЛАБАКОВ!

## Интернет

### "Компьютерный почтальон". Обзор почтовых клиентов

На диске представлены три почтовых клиента, один из которых **The Ball** — по праву считается лучшим. Ну а "почтальоны" **Eudora** и **Pegasus Mail** — для тех, кто привык не следовать общему мему, желая выглядеть оригинально. Впрочем, у данных программ есть свои преимущества, и на некоторых аспектах они **The Ball** превосходят.

### Дополнение

#### к материалу прошлого номера

**FileTunnel** — в прошлом номере журнала мы рассматривали программу для поиска и скачивания "mp3-музыки, одна из которых (**NetRipper**) была неоднократно оговорена за отсутствие поддержки докачки выбранных файлов. И вот, послушавшись этой ругани, компания **Headlight Software** решила исправить ситуацию, выпустив специальную утилиту, предназначенную для использования совместно с вышеупомянутым **Napster**’ом. Ее-то мы и поместили на компакт.

## КОДЕКС

**Трейнеры**, славящиеся Романом Дащенко, ведущим раздела "Шестнадцатичерные коды", специализируются для "Мэини". Надевемся продолжит сию добрую практику (создание и выделение трейнеров на компакт) и в будущем. На диске представлены трейнеры к играм: "Европейские Войны: Казаки", **America**, **Insane**, **State of War**, **Project I.G.I.**

**Doom Editor** — данная программа позволяет редактировать файл конфигурации **Doom** (можно создавать новые уровни, графику звуков).

**WolfEdit** — утилита позволяет редактировать все параметры игры **Wolfenstein 3D**.

И, как всегда, **MTC (Magic Trainer Creator)** и подробная инструкция по его эксплуатации. Читайте в разделе "Инструкции".

## МатрицаПлюс

### "Новые плацдармы для Counter-Strike.

#### Основы картопостроения"

**C-S Game Data Files** — в этих файлах содержится вся необходимая информация о новых **entitles**. Здесь представлены три версии **halflife** **cs-1g4** для **Worldcraft 2.1**, для **Worldcraft 3.3** и **Expert FGD** для **Worldcraft 3.3**.

**Half-Life Model Viewer** — утилита предназначена для просмотра файлов моделей (.mdl) из **Half-Life** и **Counter-Strike**. Может грузить не только отдельные модели, но и целые пак-архивы. Имеет поддержку 3D ускорителей. Позволяет сохранять картинки в .jpg.

**Pak Scaper** — фирменный утилита для просмотра файлов "pak". Позволяет импортировать и экспортировать любые файлы. Еще можно просматривать графику и слушать звуки, не распаковывая архив.

**SprView** — микрооперационная программа для просмотра спрайтов (файлы \*.spr). Показывает анимацию и позволяет сохранять

спрайты или отдельные его фреймы в формат bmp. Окажется полезной не только для **Counter-Strike**.

**Wally** — программа для создания текстур **Quake/Quake2/Half-life**, а также файлов "wad2" (**Quake Texture Package**) и "wad3" (**Half-Life Texture Package**). Представляет собой простейший графический редактор, но нас интересует в основном с точки зрения редактора wad-архивов.

**Zone Half-Life Tools** альтернативные компиляторы **h1scg**, **h1bap**, **h1rod** и **h1his**. В отличие от стандартных компиляторов (**QTools**), работают несколько быстрее и выводят более развернутые сообщения об ошибках и методах их устранения.

### "Выделка "шкур" в Quake III: Arena"

**JAVA MD3 Model Viewer** — полезная программа для просмотра игровых моделей "md3"-формата, позволяющая без проблем "привернуть" недавно созданную "шкурку". Имеет множество полезных опций (просмотр моделей в OpenGL-режиме, детальная "подгонка шкурок" и возможность использования различных спецэффектов).

**Skinlinker** — утилита для автоматического прописывания "skin-файлов" (в них указывается расположение файлов с текстурой для вашей "шкурки") вместе с "bat-скриптами" (служат для настройки AI бота).

## Новостной Меридиан

**IceBreak** — маленький и симпатичный оркестр "по мотивам" находящегося в разработке ролевого проекта **Icewind Dale**. **Heart of Winter** (действительно проносится на фоне картинок на тему игрового мира, да и все имеющиеся предметы чем-то напоминают лужи, золотина и т.п.).

**No One Lives Forever SDK 1.01** — официальный комплект разработки карт/модов/моделей и шкурок для популярного шпанаского шу тера.

## Самопал

### "Строительство по кирпичику"

1. Демок **Genesis3D** собственной персоной, но всем своим 3D-мегабайтностью величии. Открывает все возможности для создания собственной игры на своей основе.

2. Несколько примеров по программированию в среде **Genesis3D** от автора статьи **Дмитрия Литвиненко**.

## Территория разлома

### "Оптимизация Windows 95/98/Me.

#### Минимум необходимого — максимум возможного"

**Cachemon** — программа для управления кэш-памятью компьютера. Позволяет добиться лучшей настройки **Windows**, существенно ускорить работу системы.

## DeathMatch

### Quake III: Arena

#### Моды: GrindIron, InstaGib Unreal Tournament

Моды: **UT Jail Break** [UT JB 102] плюс **UT JB Map Pack 1**, **Teamplay Journey Mad** (TJM 1 03 build 18), **MultiTeam CTF** (MultiCTF 2 beta version 4) плюс **CTFM Map Pack 3** и файл **CTFM4Team.utx**, **QFeedback** (QFeedback 2 0).

#### Карты: Dm-Death 16

#### Counter-Strike

Большая куча иллюстративных картинок для отличного материала **Дениса Гурова** по трексам в C-S.

### Клубные новости

Избранные демки с престижного командного Ку3-турнира — **Euro Cup 2**.

И, наконец, последнее (внимание: в рубрике **Deathmatch** про это ничего не сказано!). Выполнив многочисленные просьбы, на этом номере мы представляем вашему вниманию мод **TACTICAL OPS**, являющийся близким аналогом **Counter-Strike**, но на движке **Unreal Tournament**. **Tactical Ops** в целом посыле, чем **Counter**, но содержит также и ряд преимуществ. Отстоит по играбельности несильно. Не будь **Каунтера** — вероятно, мы бы с вами сейчас именно и него и резались. Кто знает — тем рекомендация не нужна, кто не знает — не пропустил! Если кого-то интересует рейтинг **Tactical Ops**, то это безоговорочно пять из пяти. Мод номера. По определению.

P.S. Смотрите также "Игровую Зону", авторы которой (такие, товарищи **o9NIGE**) отныне обратили внимание на игры, до того являвшиеся исключительной прерогативой рубрики "Deathmatch". Конкуренты!

## R&S: СКРИНШОТЫ НА СО!

Начиная с комплекта этого номера, мы все для новой уникальной практике. Теперь по всем или по большинству игр, а которых рассказывается в разделе "RULEZ&SUXX", на комплекте будут выкладываться скриншоты (т.е. игровые картинки), которые вы сможете увеличить на весь экран и в свое удовольствие рассмотреть. Вызвано это тем, что на какой бы хорошей бумаге журнал напечатан ни был, одна ко картинка все равно приходится достаточно относительно мелко, иногда — фрагментарно, очень часто — в малом объеме и так далее. И ничто не может сравниться с возможностью поразглядывать скриншот на экране монитора. Сразу и детали видны, и качество графики уже можно с полной уверенностью оценить, и вообще это здорово и классно. А объем, занимаемый картинками на комплекте, получается не такой уж и большой — мегабайт пятнадцать. Но да, думаю, оно того стоит. Огромное спасибо **Игорю Савенкову**, уже давно являющемуся автором "Играемания", за поданную в свое время отличнейшую идею. Игры, время воплощения идеи настало!

# ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



В этот раз на компакт представлены скриншоты по подрубрикам "В разработке" и "Вердикт". По **микрорецензиям** — пока по мере картинки (в некоторых случаях может оказаться больше, как получится). По **рецензиям на демо-версии** пока не будем со следующего номера.

Еще вы обнаружите на CD подборку скриншотов по Counter-Strike (ит. в рубрику "Deathmatch") и, вероятно, еще что-нибудь пока что до конца не определено. По обстановке.

Отдельный раздел для картинок мы не стали создавать — смотрите "По журналам" и "Deathmatch".

## Руководства и прохождения

На компакт номера публикуются:

1. Развернутые материалы по Red Alert 2 и Baldur's Gate 2, нами в свое время обещанные. Просим прощения, что приподжились.
2. Прокладки и руководства по Blair Witch 3, Cultures и Giants Clitzen Kubulu.
3. Возможно, помимо краткой двухстраничной статьи по American McGee's Alice, которую вы можете лицезреть в "Матрице", на CD будет представлена полная версия прохождения. Вероятность того, что наша неравнодушная Надежда Ефимовна, уже успешно преодолевшая игру, успеет диктовать полноразмерный материал, более чем высокая.

## Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо необходимых Magic Trainer Creator (для "Kолдаса") и Magic Suitcase (для MTG), представляет на ваши суд и несколько расширение набора программ следующей манеры:

**Body 2.0** — совершенно необходимая большинству из нас программа, служащая для определения того, сколько вы можете выжить.

**EyesKeeper 1.4/2.0** — для тех, у кого от долгого сидения перед монитором устают глаза. Полезно.

**Интеллек-Тренажер (Демо)** — мини-игры, тренирующие интеллект и память.

**Data@CD** — программа, ведущая учет компакт дисков вашей коллекции. Вносите название, количество, кто взял, когда вернет и можете не волноваться за свои CD. Мы в редакции уже пользуемся — как раз именно такой проги и не хватало! Супер как удобно.

**Exact Audio Copy 0.9 prebeta 7** — копирует музыку из файлов одного формата (не только CD) в другой. Например, из WAV в MP3. Как раз то, чего падчас до ужаса не хватает.

**Mip 2.70** — многоцелевой грабитель файлов, распознает более 110 аудио/графических форматов, 32 типа библиотек.

**Microsoft Visual Basic 6** — библиотеки, необходимые для работы некоторыми приложениями (в том числе и с некоторым софтом).

**Neko 98** — великолепная развлекательная программа. Попробуйте обязательно!

**PicturePump 1.5** — программа, выкачивающая серии картинок с помощью подстановки числового значения (например, можно скачать картинку с loric001.jpg по loric190.jpg одним кликом мышки). Иногда это бывает крайне актуально — например, Teleport Pro, насколько я знаю, подобного не умеет.

Плюс, как обычно, очередная партия обновлений для DLH по компьютерным играм. Для Sony PlayStation ничего нового не появилось — лишь до глотка сырт.

## Ссылки

В специальном разделе на компакт вы найдете не так много и первую очередь, это окупается два материала по Worldcraft, опубликованные в журнале и необходимые для освоения уровнестроения в Counter-Strike. Далее, по материалу, связанным с Magic: The Gathering, мы ставим там текстовые описания всех карт, упомин

аемых в "Пяти турнирных задачах" и "Комбодах". В-третьих, мы собираемся опубликовать там одно из писем по линии "Почты", которое в силу своих размеров просто не помещается в рубрику, но при этом крайне интересно. И, возможно, будет еще что-нибудь, что пока еще не планируем, но в процессе подготовки компакта обвизаться.

Вообще, данный раздел пока исполняет функцию подложки статей и рубрик в номере. В дальнейшем может произойти его значительное расширение. Каким образом и за счет чего — оставим до поры до времени в тайне. Всему свое время.

## Инструкции

На компакт существует блок "ИНСТРУКЦИИ". В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator (кстати, чуть расширенная по сравнению с предыдущим компактом) в немичных целях и инструкция по установке модов для "Deathmatch". ■

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **Геймер**.

Редакторы "Игровой зоны" **Геймер** и **Алексей Кравчук**, составитель рубрик: **or@NGE** Редактор направлений патчей и трейнеров: **Андрей Шаповалов** Редактор направлений демо-версий и софта: **Святослав Торник** [torick@igromania.ru]

Авторы и тестеры содержимого/текстов компакта и текста "CD-Мания": **Геймер**, **Святослав Торник**, **Андрей Шаповалов**. Программирование компакт-диска: **Денис Волков**, **Ольга Дюкина**. Дизайн обложки компакт-диска: **Илья "J.B." Голубев**. В подготовке компакта принимали участие также и другие сотрудники журнала "Игромания". ■

## ПРОЩАЙТЕ ВРАГОВ СВОИХ...



ОКО ЗА ОКО, ЗУБ ЗА ЗУБ!





**Киносерийный** Star Trek все стерпит и всему придаст смысл. Будь то космосимулятор, экшен, ролевая или квест. Этаким универсальным козел отпущения. И все благодаря огромному количеству фанатов по всему миру, которые, в силу любви к сериалу, готовы платить деньги за очередные компьютерно-игровые "продукты", сделанные "по мотивам".

Разработчики этим пользуются. Activision, неравнодушная к "денежности" StarTrek'a, помогает им не униматься. И вот нашему вниманию предстает тактическая стратегия... подозрительно напоминающая некий хит недавно скиншего тысячелетия.

## Звездные рейнджеры

Действие происходит сразу после окончания Войны за власть, которая ошугнула ослабленную "денежностью" StarTrek'a, помогает им не униматься. И вот нашему вниманию предстает тактическая стратегия... подозрительно напоминающая некий хит недавно скиншего тысячелетия.

Их действие будет происходить на знаковых стартрекерских просторах — кубе боргов, мирах клинганов и даже на Земле будущего.

## Профессии

### Характеристики

Снаряжаясь на миссию, отбираем бойцов. Точное число членов команды еще не установлено, скорее всего, в деле будут участвовать люди без колпрых его ну никак не завершить. Ибо каждый боец обладает уникальными навыками и характеристиками, которые совершенствуются по ходу действия.

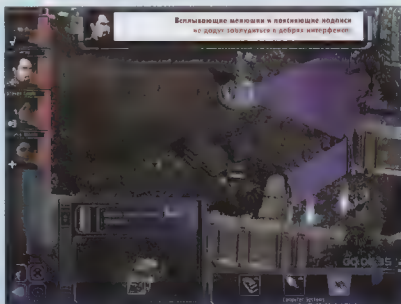
Специализаций — пять. Офицер безопасности умеет обращаться с наибольшим количеством стволов. Медик, как

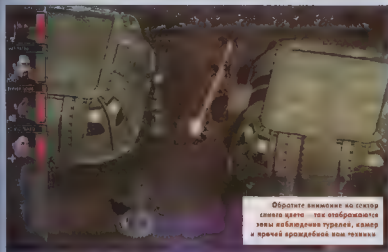
и следовало ожидать, лечит тех, с кем гуманоидно обобщились враждебные стволы. Инженер разбирается в широком спектре различных хитрых устройств, от прибора для телепортации до генератора статического поля. Самые же, на мой взгляд, интересные ребята — научные работники или, по-нашему, хакеры, натренированные для взлома электронных систем и для обеспечения конспирации.

Это лишь общие специальности, каждый герой, независимо от профессии, будет уникален. К примеру, лейтенант Фризмона не легкая жизнь индейца [хуже у него странное для индейца имя!] сделало скрытным и замкнутым парнем, а его коллега с непереводимым именем Вехел Юри, а из-за личной трагедии решил посвятить свою жизнь борьбе с мерзкими боргами. Она будет единственным персонажем, знающим тактику боргов и способным изобретать устройства для их устранения (статьи, видя я ее лицо, по моему, универсальное средство для устранения кого угодно). Видимо, часть лики девиц и молодцев аккуратно вынута из стартрековских саг, а часть пожеловала прижимок из воображения сценаристов. В любом случае, персонафикация — это круто, спору нет. Убивать и умирать будут не фигурки с именами, а живые, можно сказать, люди — с судьбами, идеями, мотивами и биографиями.

## Игра в классики

Выбор тактики прохождения остается на совести игрока. Гадится как аккуратный обход сенсоров и камер слежения, так и триниальная мясорубка с раздочной гранатой всем жгущим. Чтобы помочь вам с тактикой такой саги, в игру ввели известную фику "поле





Обратите внимание на сектор слева идет — так отображаются зенитные турели, камеры и прочая вражеская навигационная техника.

зрения? Наряду с этим обещается "невероятная система моделирования звука" (бранко складно, хотя звуки в игре весьма важны, по крайней мере, вы, спокойно пешеходствуете или скачете голодом — все это будет влиять на точность).

Издаваемые звуки и звуки отображают в визуальном. Вокруг бойца очерчивается окружность, в пределах которой враги могут услышать производимый им шум. Скажем, если боец, тихо крадется, то окружность будет с рублевой монетой, а если бежит, сморкает или хуже того, стреляет, то — сами понимаете. Впрочем, смотря из чего стреляет. К примеру, снайперская винтовка оставит врага в блаженном неведении относительно того, откуда у него в мозгах появилась маленькая свинцовая гирка. А вот если начать пачкать из пушки, то на звуки выстрелов срежиссируется целый толпа зевак. Однако заминировав подходы к месту предполагаемого "потомственной войны", вы поможете зрителям превратиться в участников событий.

Впрочем, даже если пинуть из снайперки до 200 метров любопытные наверняка заинтересуются: откуда это послышалось? Издурившись свежий труп. Копаясь трупом, обходящие местность с парашутом, могут победить красочной кнопкой и с помощью сигнализации наладиться всеми на карте, что вызовет волнения в клинганско-ромуланской среде. Так что, дабы народ не нервничал панаграссину, полезно вовремя воспользоваться Teleportation Vng, который унесет беззастенчивое тело врага подальше от распыляющих товарищей. Откуда зелье у товарищей? Это неважно (с собой притаранили), а важно то, что зелье — один из видов приманки. Но него очень охотно клюют ромулане, тогда как клинганы предпочитают аудиоприборчик, издающий привлекательные для них звуки (бронный клич, никак?). Ну а когда вы чув-

ствуете, что на приборчике звук в толпе в пятьдесят раз громче, а может не хватить, то станет решающим момент для согласия с наступления Antimatter Charges, который поглотит различные цели, здания, ромуланские же, но, обложив этого, выдвигаете. Поверьте, всякий, кто видел все, Бобушки тоже.

Весь этот кортеж придется извлечь и приложить по назначению, но, к счастью, 40-60 часов реплея, но в среднем в которые уже дивятся "прохождение" всех 18 миссий у геймера среднего таланта.

## Вооруженный глаз

С графикой дела обстоят не так хорошо, хотя, конечно, бы. В Away Team, использующем изометрическую перспективу, несомненно лучший выбор для подобной игры. Но фигурки перенастроены микроскопического размера по отношению к окру-

жить инженера от медика можно лишь на 60-ом часу прохождения. Да и скриншоты в целом производят унылое впечатление — будто их да где-то три года назад нарисовали. Какого еще тут делать 3D-акселератору, понять невозможно. Сулит плавный скроллинг и симпатичные световые эффекты. Ну плавный "скроллинг" это, конечно, как раз то, ради чего мы играем в игры и покупаем 3D-акселераторы. Так оно и есть. Несомненно.

▲▲▲

Еще вы еще не поняли, что скрывается за черепом, который собирает в "опломате" Away Team? Зовутся Commandos Pos работников из Reflexive Entertainment мало смущает факт заимствования идеи (и, правда, Commandos надо копировать, пока они горячи). Когда все поналегал клонов и начнется свободная конкуренция, будет поздно. Зеленому листу придется как-то выжить и тогда, дадим любителям видеоигровой индустрии, останется лишь подбирать, чтобы не было глупости. ■

Получил, но не Commandos 2.

Вот только вышло на свету.

СОВЕТЫ

## НЕ УКРАДИ!



ЕСЛИ ПЛОХО ЛЕЖИТ,  
ПОЧЕМУ БЫ НЕ ВЗЯТЬ?

# Myth 3: The Wolf Age

Говорить про Myth спо-  
дешь "белые птицы" на

**"Commander встречает Shogun"**, как это дела-  
ют некоторые наши  
западные коллеги,  
мы не станем. Хотя  
бы потому, что Миф  
был уже тогда, когда  
Зеленые Береты еще  
пачкали свои полочки,  
а роскошный мальчик Токеда  
рубал катаной отгородный  
бурьян. Myth есть Myth, как-  
им он был, таким и оста-  
нется навсегда — одной из  
лучших фантазийных такти-  
ческих стратегий в истории.  
Легендарный, познававшийся  
нас с прелестными трехмерного ре-  
льефа и преимуществами тактической  
позиции "на холме"; игрой с прекрасной  
графикой и тщательно рассчитанной фи-  
зикой, где приложение мозгов было не  
только желательным, но и обязатель-  
ным условием успеха. Много ли таких?..

Сегодня третья серия; встречайте,  
игроков.

## Кручу- верчу, обмануть хочу

Не надо быть Соколи-  
ным Глазом, чтобы уви-  
деть в графе "разработ-  
чик" вместо всеми обо-  
жаемой и привычной  
Bungie какую-то, прости-  
те за вольный перевод  
Хухру-Мухру. Хотите  
знать, чего она там дела-  
ет? О, это история по за-  
путанности родо-племен-  
ных отношений способна  
конкурировать с самым  
закрученным механическим сериалом.

Вокруг нового Myth, устойчивые слухи  
о котором поползли без малого полтора го-  
да назад, загорелся булыон непонятной фи-  
зистикой, откуда безразмерным журналист-  
ским голгошиком первоначески вывалива-  
лись самые невероятные сведения. Вот  
кратко, формула становления новых при-  
мылей родителей (Bungie + Take 2) / Microsoft x  
(Rival + G.O.D.) = Mumbo Jumbo. Разве что

интеграла не хватает. Кстати  
у этого потрясающего тожде-  
ства еще есть одна немо-  
ловажное дополнение  
по сюжетную линию  
Myth III отвечает г-н  
Скотт Кэмпбелл, ав-  
тор сценария самой  
первой части некоего  
Fallout. Ну как, армия  
требуются ли дальнейшие  
доказательства или прием-  
лем изначальные условия?

Новый "Миф" начина-  
ет про восшествие на пре-  
стол Первого Императора  
людишек земляль Коннакта  
(Connacht) а нем были незначительные  
уменьшения в комментариях к истории Myth  
II — и про его борьбу с лютыми дикарями  
представителями расы Trow, этиками босо-  
мерзкими плещивыми уродами с серпами  
и с тремя рядами кровотокающих резцов  
в безразмерной пасти. Император присос-

диняет к империи многочисленные вольные  
княжества, вводит в обиход строение фео-  
дальных порядки и, собрав самую огромную  
армию, которую только знавшего королевство  
идет наводить порядок.

## Приделанные кисти

Вот в целом, и вся головка. Полю в ней  
толкам не видно твердой руки Скотта Кэмп-  
белла, но, думаю, в игре она проявится.  
В рамках написанного им сюжета нас ожида-  
ет около двадцати пяти основных миссий  
и столько же "подземных" вылозок а-ля  
Diablo. В батальях будет участвовать трид-  
цать типов юнитов, из которых более полови-  
ны — совершенно новые, ранее не светивши-  
ся в "Мифе" бойцы. Работает система пере-  
хода юнитов из одного задания в другое с на-  
бором опыта и повышением параметра ло-  
яльности (!), говорят даже, она доведена до  
совершенства, хотя в чем тут может быть со-  
вершенство, хоть убей, не пойму.

Графика сотворена на совершенно но-  
вом движке, который достался нашим хуру-  
мичам от Bungie посредством регента  
Rival. Движок приобрел динамическую си-  
стему освещения, детальный минималистич-  
ный и полную трехмеризацию всех детестуаль-  
ных лиц — спрятать отравленные в музей "Трех-  
мерные модели Myth III — это О-о-о!" — ора-  
торствует один из тестеров. — "Технология  
скелетной анимации позволяет героям дви-  
гаться, стрелять из лука рубать мечами и па-  
дать замертво с невиданной до этого степе-  
нью реализма. Трупы отныне не распадаются  
на пиксельные кубики, а складываются  
неравными кусками на пол в бранчи с потряса-  
ющим учетом интритивной физики, а за



га жуткая лемель гратера  
"Беларуса" со швейной  
машинкой "Землер" и  
"PhotoShop" —  
не что иное, как  
будущее шедевр.

В пылком своем мейн-  
стриме: игровые персонажи  
Поняты, что это не брод-  
ящий, а движущийся  
фигурный персонаж  
ландшафтов.





патаса битвы любой пасторальный пейзаж превращается в запачканный кровавыми разводами скотобойник!

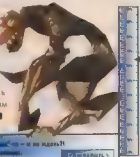
Несмотря на излишнюю восторженность выступления выше кроваваджин товарищ, в чем-то действительно прав. И без того реалистичная физика MuH теперь влетит в еще бо́льшую зависимость от погодных насуроза, при родных катаклизмов. Так, сильный бурон по

прежнему сметает стрелы, дождь гасит фитилы гранат, а вступившие на танкиш ред закончат в стальные лоты рыцери с большой вероятностью попортят павзги своих от ваджны коллел с Чудского озера. Короче говоря разработчики не скуются на обещания светлого бу душего, и все было бы хо рошо, кабы не

...Пара  
маленьких  
"и"

Проект находится в разработке уже вто рой год, а разработчики так и не понрави лись опубликовать ни одного рабочего скриншота. Концепт-арт, зарисовки в 3D ре дакторах, формальные оканца редактора карт и ландшафтов — вот и все, что мы имеем. Этого, согласитесь, хватает только на скудную подлитку воображения и обострен ные нескольких мегачных неврозов

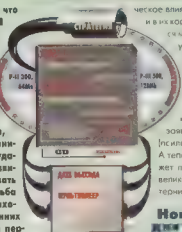
Конечно, срок выступления проекта в ре лизные ради, номинирован где-то в районе ок тября-ноября, не больше чем простой обман, фикция. Как The Wolf Age сможет из состав ления, когда разработчики стыдливо прячут иг ровые скриншоты и мелкие технические по дробности, за полгода вырости до полноцен ной игры "в три раза длинное предшествен ника" — большая загадка. Впрочем, много значащая G.O.D пока что твердо держало свои обещания перед вкладчиками. Да и раз работчики, несмотря на экзотическое назва ние команды, кажутся надежными ребятами. Думаю, наступ ление Э р м Волка можно будет встретить праздничным салютом.



# MASTER ORION III

Андрей Березин aka Soldier (andrew\_killer@mail.ru)

Известно о том, что Master of Orion III находится в разрабо те, для фанатов се рии должно быть средни удару обу дам по голове. Глобальные косми ческие стратегии и так не растут как грибы после дождя, а тут еще столь знамени тая марка! Вторым уда ром, уже в более узком месте, можно назвать известие о том, что судьба нового "Ориона" нахо дится в руках посторонних по отношению к двум пер вым частям разработчиков — Quicksilver Software.



ческое влияние на многих планетах, и их корабельных руках находят ся и меднейшее оружие. Зато у них много врагов, в чис ле которых и сильно из менявшиеся псилони существа. Последние фоны про сто обязаны помнить их Дело в том, что из начально создатели игры заявили, что они вымерли (испаны, а не создатели). А теперь вот воскресли. Смо жет ли кто-нибудь остановить великих и могущественных он тернион?

## Новые органы для старика Ориона

В третьей части появится множество нове введений, на которых стоит заострить внима ние. Самое существенное — это возмож ность заниматься тем, что душа пожелает, остальное, чего она не пожелает, будут кон трольировать компьютерные помощники. Же лаете управлять лишь наземными или косми ческими болами — нет ничего проще. Любите

экономику, предпочтете развивать свое име ние — никто вам не запретит, кроме, пожа луй, недооцененных конкурентов по захвату вселенной. Мечта подобное пытались сде лать и в MoO2, но идея так и не была толком воплощена. Данное новшество очень значи тельно, так как позволит проходить игру не сколько раз различными путями и способами



Неизвестно, чья это корабль, но дизайн привлекательный

Она сделала с бедными аскамонит!

Нельзя не сказать про расы Их всемог, Humans, Etherians, Meklor, Klackon, Trilorian, Sakkro, Silicoid и загадочная Alien I. Каждая из них имеет свои технологии, корабли и строения

## Перемежевка Вселенной

Скользящая линия концовца — обрела про должение. Антирине, древняя раса из MoO2, вернулись и теперь управляют почти всей вселенной. Они имеют большое политич

## ПЕРЕХОД ХОДА

Начиная с основания серии вы является знаменитая **SimTex**. Издателем же была **MicroProse**, которую затем прикупили с новыми партнерами, и игру передали в "надежные руки".

**Quicksilver** начало свою карьеру еще в 80-х. Именно из под ее пера вышла игрушка **Castles** (немедленно сыграть всем, кто до сих пор этого не сделал), очень увлекательная по тем временам. Не так давно игровая общественность увидела и другие ее продукты: **Invictus** и космическую [т-е бы по где опыта поднабрался] **Star Trek: Starline Command**. Обе игры — стратегии, но, увы, весьма среднего уровня. Впрочем, в команде появились те кому опыта не занимать, это **Алан Эмрик** и **Том Хьюдженс**, работавшие над предыдущими частями **MoO**.



Основополагающие люди в разработке — это **Грег Маркстер**, **Рэнк Хасел**, **Джоннифер МакВильямс**, **Билл Финнер**, **Алан Эмрик** и **Динис Вольер**. В нижнем ряду: **Билл Лавел** и **Том Хьюдженс**.

многое — от обычных команд типа атаки или удержания местности до перехода транспорта ополченство.

Настенные битвы проходят в похолодном режиме. Вначале воюющие стороны определяют план действий. Можно спрятаться в укрытиях или, наоборот, лезть напролом всеми доступными силами. Но существуют и более интересные и необычные тактики, о которых официально

ни источники молчат. Известно (у нас свои источники), что более рискованные операции в случае успеха нанесут огромный урон противнику, а в случае провала — вы фактически прожигаете бой.

Масштабные сражения длится годами (по летоисчислению игры), переходя в войну, и могут затормозить экономический рост и подкосить экологию планеты. На восстановление экономики и "лечение" потребуется значительное время.

В социальной структуре тоже многое изменится и усложнится. Во-первых, от того, как вы относитесь к горожанам, будет зависеть развитие культуры. Во-вторых, в колониях могут вспыхивать восстания и даже революции, если вы не понравитесь жителям. Метеорные планеты могут выйти из состава империи, а поселенцы — основать свое государство или даже присоединиться к вашему ополченству.

Технология тоже не стоит на месте. Алан и его помощники общаются с представителями галактического технологического древа, в три раза большего, чем во второй части. Частью оно будет уникальным для каждой расы, частью общим. Отметим, что отныне вы имеете право развивать несколько технологий одновременно.

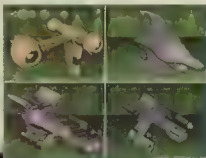
**Quicksilver** планирует сотворить около 200 солнечных систем и поразить наше воображение обилием планет. А! должен стать unique, миссия — разнообразие. Появятся кукольные одиночные сценарии, увеличится количество техники и строений. Возможны задания типа **King of the Hill** и **Capture the Flag** в симплее. Если создадите ничего умнее, не станете гением, гением делает хороший рывок и так нет гораздо увлекательнее.

## Хозяин или слуга Ориона?

Про графику рано особо рассуждать, но уже сейчас известно, что бой в открытом космосе будет трехмерным и красивым.

Зато мультитиллер наверняка останется почти таким же, как в **MoO2**, то есть нулевым. А все из-за того, что нет тиллера. Кроме того, в сражении смогут принять участие только два человека одновременно. В увлекательности многопользовательской игры команда разработчиков хоть и неохотно, но признается уже сейчас. Жаль, мы надеялись.

Оригинальным взором окинув проект, вижу, что перед нами еще не родившийся суперхит. **MoO3**, когда придет время, замутит небольшую жакровку революции. Единственное, что может навести некоторых сомнений, — стремительная смена разработчиков. Впрочем, история знает немало примеров того, как энтузиасты со свежими головами довели вторые дыхание не только крепко стоящих на ногах, но и полумертвым проектам. Так что давайте ждать, засучив рукава. Ожидание, увы, обещает быть длительным. ■



Оно технологически ЧЕЛОВЕК. НИЖЕ.

## НЕМНОГО ИСТОРИИ ЗА БЕСПЛАТНО

Мало кто знает, что первоначально **MoO** именовался **Star Lords**. Скопировать эту превращенную версию игры можно здесь:

[www.fileplanet.com/index.asp?file=44749](http://www.fileplanet.com/index.asp?file=44749)



А если вы деретесь с неподходящим врагом, сражение — проиграно...

ДОБАВИТЬ

По традиции, мы можем сплести собственную расу. Хотя — вряд ли она будет существенно отличаться от оригинальных.

Среди серьезных изменений назвав и космические битвы, превратившиеся из пошлого в реалистичные. Они могут проходить около планет, которые, кстати, будут вовлекаться в перестрелку. Системы ПВО? Точнее, ПКО, если мы говорим о космосе. Земля в качестве прикритий.

Появится туман войны, атрибут почти любой традиционной RTS. Важную роль играют опыт ваших подопечных, ветераны передаются быстрее младшим по званию служащим, стреляют мощнее и точнее, а также ведут себя более умно и хитро. Во время сражения вам не придется мучиться с отдельным корабликом, заплетавшим по своей дурацкой прихоти не в то место и не в то время. Все ваши войска разделены на три группы: **Picket** (разведчики, подбирающие ваши подбитые корабли), **Escort** (защитники), **Core** (подполковники, которые выполняют основные задания). Таким образом, вы отдаете приказание каждому из перечисленных отрядов, и все заканчивается полезным делом. А приказать можно



# АГЕНТ

## ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

«АГЕНТ» – стильная и отменного качества игра, в которой есть все, что так нравится любителям анимационных квестов: запутанный детективный сюжет, юмор, задания-головоломки и качественная мультипликация. В общем, настоящее детективное кино. Только здесь ты сам станешь агентом спецслужб и сам поведешь расследование таинственных происшествий в маленьком курортном городке.

Всем покупателям игр компании «БУКА» – СПАСИБО!!!

Мы искренне благодарим всех унылых, терпеливых и взыскательных почитателей наших игр. На диске с игрой «Агент. Особое задание» вы можете удостовериться, что являетесь

ли зарегистрированным пользователем.

В чем ваши преимущества перед другими игроками?

- Вы всегда можете получить телефонную «скрываю» помощь по игре
- Вы ежемесячно получаете по почте именную конверт с нашей листовкой с информацией о новых играх
- Вы являетесь участником лотерей, которые ежемесячно проводятся среди участников базы
- Лотеры разыгрываются почтой

Мы о вас знаем, помним и постоянно думаем!

Найдите свою фамилию в списке!

Если вас там нет, заполните регистрационную карточку и вышлите!

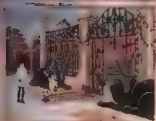
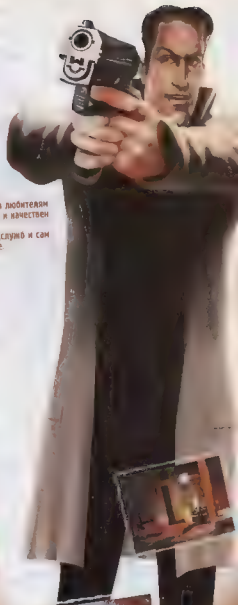
Вы будете с нами!

На диске игры «Агент. Особое задание» находится

- игра «Агент. Особое задание»
- демоверсия новой игры «Шторк» (дата выхода – 20 марта!!!).
- диск к игре «Наполеон: История войны»
- диск к игре «Шерлок Холмс: Возвращение Морварта»
- диск к игре «Игра Мила! F.A.M. 2»

Также на диске вы найдете

карту компании «БУКА».



**Commandos истрочает Halo.**  
Из форума на Iron Dignity.

Политика — штука суровая и крайне непредсказуемая. Если начать ее прогнозировать, то лучше полистать календарь ошибок, чем Гидрометцентр в своих телевизионных репортажах. Оракулы по большей части вымерли, и чтобы узнать, кто будет президентом и кто на кого нападет в ближайшее десятилетие, не к кому даже и обратиться. Могу разве что посоветовать воспользоваться услугами разработчиков игр. Они в кратчайшие сроки расписали политическое будущее Земли вплоть до конца света и еще немного после того. Правда, у каждого — своя версия. Но это ничего.

Так даже интересней.

## Русский и китаец — братья навек

Прогноз политической обстановки на ближайшие десятилетия Artek Software выдает крайне неблагоприятный. В XX веке Китайский Дракон, что двинувшись с другими азиатскими товарищами и Россией, поднял галоп и образовал Евроазиатский Союз. Собственно говоря, получилось нечто вроде Варшавского договора (если кто о таком помнит): союз стран, противостоящих Атлантическому Альянсу aka НАТО. Поводом для создания такого Союза послужил топливный кризис, разразившийся в 2027 году и приведший к очередной агрессии США в странах Ближнего Востока, которая получила название "Второй Нефтяной войны".

Относительно мирное сосуществование этих двух блоков продолжалось вплоть до 2038 года, когда индонезийские лидеры объявили о своем выходе из Союза и о припадении к Альянсу. Этого мы (я имею в виду Союз) нести не могли и ввели китайские войска в матающую страну. А вот этого не смог нести уже Альянс и, недолго думая, выслал на Россию ракетным ударом.

Однако ракеты были успешно перехвачены ПВО — а войска Союза начали наступление на запад. Альянс тут же мобилизовался и, воспользовавшись поддержкой в оппозицион-

ных российских кругах, отбросил войска Союза и утвердился на Европейской части России.

В конечном итоге в районе Уральских гор началось великое противостояние двух огромных армий: Евроазиатского Союза и Атлантического Альянса. Над миром нависла более чем реальная угроза Последней Войны.

Вам предстоит выбрать одну из сторон и привести ее к окончательной и бесповоротной победе, постаравшись при этом не допустить развязывания новой войны. Задача, надо сказать, не из легких.



## Путь к сердцу победы лежит через разведку

С точки зрения геймплеев Iron Dignity среди игр типа BattleZone — стратегия с изрядной примесью экшена.

Аналогии с BattleZone примыкают к однозначной кишке. Даже скажу — рассказать о том, что вы в любой момент можете покинуть один юнит и забраться в другой, а также переключиться в тактический вид.

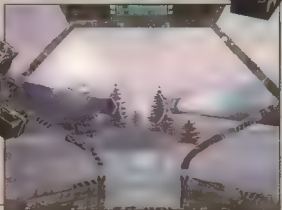
С тактической частью все сложнее. Вы, понятное дело, секретный агент, стоящий во главе разведывательно-террористического подразделения, действующего в глубоком тылу врага. Везде — и в знойных африканских пустынях и в снежных перуанских горах, и на уральских плоскогорьях, и в туманном Альбионе — словом куда бы ни послала Родина — вы и ваши подчиненные готовы, не жалея живота своего, выполнить приказ командования и резко сократить погосты

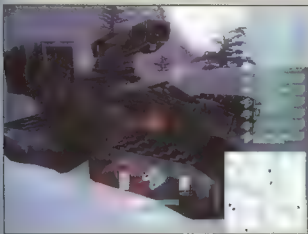
противника. Между прочим, предыдущее предложение — это не дешевая пирика, а описание ландшафта в игре.

Ваш отряд состоит из 15 юнитов, которыми вы, как командир, лично добьетесь в начале каждой миссии в зависимости от ее задач и целей. Затем снагиваете добровольцев, забрасываете в тыл к противнику и приступаете, под вашим мудрым руководством, к выполнению боевого задания.



Интересно, а проект обмануть будет производиться унификацией квестов? Откажут ли мы имек от славянства?





Мудрое руководство осложнено идеологической нестабильностью брифинга ведущего себя, прямо скажем, по-скотски, как погитишский проститут. Сначала вы еще можете более-менее доверять источнику информации, выходящему в брифинг со своими речугами. Но чем дал-ле в лес, тем информация становится все более скудной, а зачастую и вовсе неверной. Вам придется на месте проводить реконструкцию разведку и прочие оперативные действия, при этом стараясь не потерять технику. Ведь надо оставить на основное здание хотя бы пару ржавых "Запорожцев". Если засеть в один из них и быстро показывать роботу кулаками мать

Чтобы избежать материальных потерь в управлении, пересаживаясь с одной тачанки на другую, раз-  
рабатывали фиксировали копыты всех  
средств Ик  
кости сказать,  
в игре почтой  
что и несчет  
но автомоби  
ли, вертолет  
самолеты, та  
м всего 27 ви  
дое техники  
плюс 22 видо  
материала

Каждою воином стратегическим тантанасм станет тесно в коллите жимте "пробен" и воспринять на высоту птичьего полета. Оттуда удобнее отдавать приказы тыма "стоять" "оказывать", "действовать по обстановке" и т.п. Впрочем, распоряжаться можно и из ка-  
кой-нибудь танко, но никакой стратегиче-

до последней капли бензина

Отдав такой приказ большей части юнгов, мы немедленно покинули Врост, проложившись, китер и сооружеж — это точно — не рогатками. Так что придется думать (как помешало будет непривычно): кого, чем, как и когда выносить, в какой момент запустить танки прорывать вражескую оборону — до бомбардировки или после нее. Тактика, конечно.

## Мясо и кровь

При недостаточной генеральности тактического планирования дорогостоящие юнги превращаются

в этом не будет. Чтобы жизни не разбредаясь кто в лес, кто по дрова, стоит периодически поглядывать на список боевспособных единиц, расположенный на тактическом дисплее и экранные радары. И нерадивых птенцев немедленно ставить к стенке, точнее, выгонять прямо на врагов с оруженным приказом мочить врагов.

и вертолеты. Не пожалели и фейерверков на взрывы. Не жалели реальные, в натуре, текстуры для покрытия мин ландшафтов. У природы нету плохой погоды, в этом вы убедитесь, наблюдая дожди, снега и палицыной зной. Даже смена времени суток соблюдено. В рамках хочется искупаться. Нырять прямо в скриншот.

Одновременно с европейским режиссом игра выйдет и в локализованном варианте, который занимается компания **Snowball!** Называется локализация **"Взвод: Первый Конфликт"**. Совершенно как и в оригинале (удивительное совпадение!), там будут две сюжетные линии (за каждую из сторон), 24 миссии плюс 3 боюющих и огромное количество видеозаставок.

Перспективы маяние Snowball зарекомендовало себя как вполне достойный локализатор. Объект локализации еще никак себя не зарекомендовал, но шансы раздуют уверенно. Уверенность, судя по доступной информации, основана на фактах. На каких? Вы только что о них прочли.

С учетом того, что вторая "Бэтлзона" была куда скучнее первой и никто из разработчиков не жанр Action/Strategy особо не напирал, измерение немцев поддержало.

Зовоюем, нофиг. Амврикту

**P.S.** Эпиграф обмануть не могу "Коммон-дос" тут можно найти лишь при очень богатом воображении. А вот Halo. Скорее, это будет не аналог, а киллер Iron Dignity. Впрочем, до Halo еще очень далеко ■

# Medal of Honor: Allied Assault

"Что в имении?!" — некогда любил сказать старик Шекспир, назвав в очередной раз свою Мери или Анну какой-нибудь Бетси или Лизой. "А что там, в имении?" — чешет в бритою затылку геймер, глядя на пятизвездное название новой игры, младое и незнакомое... Священный долг каждого автора превью состоит в том, чтобы оказаться в такой переломный момент рядом с искателем истины и немедленно его просветить.

## Медаль Чести

На самом деле разгадка проста и кроется в первых трех словах Medal of Honor. Во-первых, подобным образом именуется великая серия из двух хитовых игр на Плейстейшн. Во-вторых, так, по совершенно случайному совпадению, называется высшая награда, которую мог удостоиться военнослужащий США во времена Второй Мировой. Сопоставив эти два поразительных факта, можно сделать вывод, что нас ожидает притягательное наследие на тему World War II. Не бойтесь, наследие не будет тяжелым. Это не просто очередной консольный порт, а абсолютно новый проект разработчиков из "2015". Вышеупомянутые пригласительные блэкбастеры используются лишь в качестве идеологической основы. Кстати, *Wages of Sin* помните? "2015" его и делал в свое время, добрый был mission pack. Но вернемся к нашему Allied Assault.

Стоит добавить, что за процессом разработки потенциального шедевра (а что это

именно так, я сейчас вам докажу) стоит продюсер "первых двух частей" на PSX Питер Хоршман. Он лично гарантирует нам передачу незабываемого духа одноименных консольных хитов, а также достоверность всех происходящих в игре событий — благо Питер сам является большим знатоком Второй Мировой.

Весь сюжет Allied Assault построен на реальных исторических фактах игровых миссий, происходящих на территории Европы, следуют друг за другом согласно учебникам истории и свидетельствам очевидцев. Начиная разработки в 1942 году, в Северной Африке, где сосредоточены основные силы противника, предназначенные для вторжения в Европу.

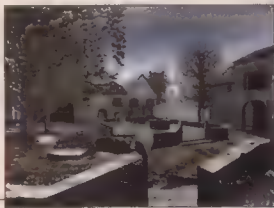
Далее по ходу игры нам предстоит побывать в Италии, потом во Франции, и, в конце концов, пощупать за шкив Третий Рейх на его же территории. Щупать будем руками лейтенанта Майка Пауэлла. Американец — не русский же ему быть.

**Знаете прелесть?**  
В тех же авторских ожиданиях жаски  
а духе Thief или  
Commander

## Консольная медалька

По обещаниям разработчиков, сами миссии будут достаточно разнообразными и весьма интересными. К примеру, где-то нам придется штурмовать вражеские лагеря, а где-то — разоружать заводы и фабрики и, по обычаю героев, спасать заложников. Большинство сцен боевых действий будет заимствовано из кинофильмов типа "Спасения рядового Райана" ("Saving Private Ryan") и неизвестного мне "A Bridge Too Far". Заимствование гарантирует кинематографичность всего происходящего, что и требуется для игры. Разработчики с доброй целью пригласили товарища **Стивана Стилберга**, который обещал довести свои консультации по поводу режиссирования сцен.

Все миссии, как и в оригинальных консольных хитах, разбиты на отдельные этапы с первичными и вторичными целями. Чем успешнее мы будем выполнять капризы брифинга, тем лучше будут покрывать нашу шкуру, грудь и, возможно, другие части тела медальки разного достоинства. На получение наград влияе





Очень тарах у мужички.  
Надпись, так не будет выглядеть  
каждый второй...



Ах, не из танка!  
В танке  
приветствие!

и заключительная статистика каждого уровня, куда входит количество оставшихся у нас процентов здоровья, отстреленных вражеских солдат и потраченного на прохождение времени. Пробежка по танку яростным акробатическим прыжком в калусту, можно получить заветную Medal of Honor и гордиться, пока не надоедет. А если пестить по танку очень долго и никого не трогая, то о медальке и мечтать не стоит, разве что о школадной. Пернативам этой системы награждения от PSX'ских прототипов разработчики обещают нам азарт в высокой концентрации и зацикливающийся на злобных высот урвень геймплея. А если у тиканко шепнуть, что медальки еще и открывают секретные уровни?

Чтобы мы могли грести медальки килограммами, разработчики дарят нам более 24-х видов оружия, скопированных с реально существовавших и по сей день существующих в музее прототипов. Возможно, ваш любимый ППШ войдет в поставляемый с игрой боекомплект. Представьте, как вы с ППШ, да в грузовичке! Да-да, дают покататься на различной технике, умело отобранной у бесстрашных врагов. Причем под словом "техника" понимаются не только танки и грузовики, но и джипы с мотоциклами. На мотоцикле с ППШ, значит.

## Медальная красота

В плане графики все также будет на высшем уровне. Дизайнеры на "2015" уже который месяц, кропотливо падают над лицензированным движком Третьей Кварты и обещают нам, как всегда, невиданно доселе красоты, вкупе с невероятной реалистичными моделями ног (почему-то хочется добавить — "с медальками"). На данный момент их напеленно порядка двадцати штук. Насколько детализированных, что возможно даже просле-

дить смену выражений лица: от радостного при жизни до довольного кривого при смерти. Реализм и Сплинберг становятся во главу угла.

Но больше всего нас должно поразить окружающая среда, а точнее — растительность. Подойдя, допустим, к дереву, мы не увидим порхивших спрытков, составляющих его кроху. В MoH все деревья состоят из сотен полигональных ветвей с не менее полигональными листьями на них. Воссозданы также некоторые любопытные природные эффекты: солнечный полдень под солнцем днем, ночное небо с плывущими по нему облаками и звездами, легкий утренний туман. При взлете на виртуальное светило нам придется невольно щурить глаза. Интересно, какими системными требованиями мы нам вся эта лепота обойдется?

Несомненно, звук тоже будет играть огромную роль. Разработчики пытаются передать настоящую атмосферу войны. Для того, чтобы мы почувствовали свист пули, проносящейся в долине от головы, используют самые продвинутые технологии 3D звука. Даже передаются по тонкому что расщипанной на шнур "Томпсон", а стало быть — той-от территории, мы будем слышать неутоленный грохот пушек и взрывы артиллерийских снарядов где-то вдалеке. Музыка — динамичная, как это принято в последнее время, и меняется в зависимости от происходящего на экране.

Будет и мультителер, куда уж без него! Но о нем пока еще ничего толком не известно, ибо упор делается на сингл. Хотя вряд ли отобьется тот, кто предложит стандартный набор многопользовательских режимов и вариантов подключения.

## Медалька о двух сторонах

Очень бы не хотелось употребить подобное словосочетание в будущей рецензии

(осень, ау!), благо проект выглядит многообещающим. Только посмотрите на скриншоты рожи фрицев и архитектурные красоты.

Но по известной традиции, зачастую самые амбициозные проекты заканчиваются полнейшим крахом или вообще не заканчиваются (осень, ау!). Жаль было бы потерять столь сильного конкурента, сложного на тему: с Return to Castle Wolfenstein. ■

## MEDAL OF HONOR: ВРУЧЕНИЕ

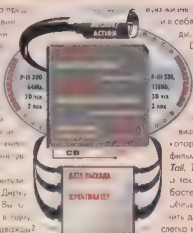
Именно таким образом выглядит настоящая Медаль Чести, которой награждали в свое время особо отличившихся во Второй Мировой войне военнослужащих США сам президент Теодор Рузвельт Awarded "For conspicuous Gallantry and Intrepidity at the Risk of Life, Above and Beyond the Call of Duty, in Action Involving Actual Conflict with an Opposing Armed Force," — именно с такими словами вешалась эта наивысшая награда на шею героя. Причем любому остоившему веному подвигу награду полагалась еще и специальная пожизненная пенсия в размере 200 баксов в месяц.



Вот такой, называется BOG...  
Вот так и не оторваться!

МОНАДИЯ



[illegible]

В старой игре над анимацией главного героя работал Дон Блат. Это профессионал. Полюбовской пришлось

...которого являются такие  
фильмы, как *An American  
Tail, The Land Before Time*  
и другие телефильмы эпо-  
хи бастер «Анонимия». Он  
обещает не только сохра-  
нить для нас в лучшем виде  
слепки неуловимого симпатя-  
ги Дирко, но и осуществить его ма-

«Птиц» — рикольник, штурчок и смешных ужи-  
мук. Кроме этого, Дон Блэш создал новых пе-  
раев, чтобы овеять игру свежим ветерком.

Озвучивать Дирка приглашен Рубен Чавец, о чем и говорил наш герой и в первой части игры. Кстати, музыка первой игры была настолько хороша, что ее выпустили на отдельном диске. Надо думать, что и к римейке шумовое сопровождение будет на уровне

В целом новая Dragon's Lair будет повз-  
растать знакомой истории Дирка и Дофи,  
только в этот раз вместе однозначного, кон-  
кретного движения поезда по рельсам, перехода Дир-  
ка с одного экрана на другой вам будет пред-  
оставлена свобода передвижений в 3D-ми-  
ре и полный контроль над судьбой героев.

## Реставрируя легенду

Сюжет игры был при этом никак не связан с тем, что прекрасная девушка Дарфин (*Daphne*) была похищена злым чародейством и с тех пор ее спасение становится бесстрашным рыцарем по имени Дирк (*Dirk the Daring*). История бесконечна, как "Ромео и Джульетта". Но эти персонажи дали бесчисленные и весьма разнообразные представления, чему способствовало развитие чуда скорости, ловкости и спорности

Первая игра Dragon's Lair напоминает по форметражный мультфильм, очень высоким по тем временам качеством анимации

Software-разработчик **Стив Персонс** Стив, как и все мы, живет в Нью-Йорке, в районе Файн-Айленд. Другое дело, что он не может позволить себе иметь дома роскошный ремонт и дорогие вещи. Стив не мог и в наше время позволить себе иметь больше 30-мг в часовой мощности и всего лишь простую 3D-карту. Но в то же время, работая в компании, разрабатывающей системы для создания компьютерных игр, он не мог не использовать возможности "Нью-Йоркского Дома" — нового мощного средства для разработки. В результате сочетание требований к времени и исследовательским возможностям



трехмерному компьютерному  
режиссеру для и вы "я  
ющие объектами двумер-  
ными мультфильмами, но про-  
том состоящие из поли-  
онов 3D-герои. Систем-  
ные ресурсы девять вом-  
некуда тваризации

Между тем сложены  
и ряды товарищей,  
обуянных идеей доть но-

**О Ч И Т А Ю Щ И Е.**  
Но не спешите, что сегодня  
здесь прекрасный день.

## Язык фактов

Тут будет все, что появилось в первой игре, и намного больше. Дождики и поделешки, драконы, полные лужички сумрачные замки, «города» с их зельями и золотьями. Обоим тут есть список предметов и оружия, которые будут собирать герои на своем полном опасном пути. Из принципиально новых вещей — Дири появится магический амулет, позволяющий перемещаться во времени. Уверка как бы это будет моменты, когда Дири как бы забросьется в двухмерный мир старой игры через несколько кадров он снова будет сказывается в 3D Удирно, кстати говоря, идея.

Представленный на скриншотах мир сказочен и прекрасен. Именно в таких местах и должны обитать драконы. Провод, щелчок



Считается, сегодня благоденствует "жареный Дирко".

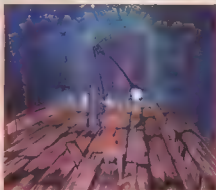
воя гамма с обилием фиолетовых оттенков несколько психоделична. А еще некоторые экраны по дизайну сильно напоминают недавнюю вышедшую "Алису". Ну, это, наверное, мода сейчас так

Разглядывать сей чудный мир мы сможем в огромном разрешении 1600х1200 пикс, что как максимум, при 32-битной палитре. Используемый в игре движок обеспечит динамическое рассечение света, натуралистичные тени и прочие визуальные прелести. Кроме того, в Dragon's Lair привнесены законы кинематики реального мира.

Часть локаций перенесена из прошлой игры практически в первоначальном виде. Если вы когда-то играли в первую Dragon's Lair, то, слов в таком миг не забудете, что чувствуете огонь, настояли-вскин воспоминаний. Появятся и совершенно новые зоны. Перейдя к сухому языку фактов, скажу, что игрока ожидает гигантский мир с 16 различными областями, десятками помещений, множеством головоломок и ловушек, среди которых встретятся как знакомые по первой игре, так и совершенно новые. Впрочем, старых и новых локаций останется одно сходство: черта неверное движение и вы труп!

## 100 Шансов умереть

Мир игры будет состоять из 100 локаций, из чего он и должен быть в игрушке приоду. Дирк будет резко скакать по локациям, поминутно томясь себе шею Любимице. Боги. Какие только ужасы не ждут героя на пути к спасению прекрасной принцессы. И, как Страшные чудовища тнются к Дирку, разломка, пока он преодолевает подлый мост. Летающие книги и прыгающие... и другие... в 5-м месте... охорает при этом герой. Аи муча. Будет помещенный, который достаточно сделать неверный шаг, и поглотит, а герой окажется в тортюрии и масса других приятных сюрпризов в том же



От тонкой змеиной фольмы То-ево То-ево.

примечательно, монстры и монстрики обзаведутся AI.

Последний аспект геймплея — это пазлы. Причем никаких головоломок, от тяжких дум над которыми плавается и закипает мозги.



Пазлы подобраны так, чтобы их решение не нарушало легкости, бесшапачности и интриги.

## Ждем?

Какой же может оказаться игрушка, построенная по таким принципам на классическом фундаменте? Узнай все, и уже поэтому родной — для тех, кто когда-то играл в первую Dragon's Lair. Для остальных — просто хорошей веселой, динамичной и выразительной. Команда разработчиков, как старых, так и новых, в один голос заявляет: "Мы не хотим

духе Дирко одут сменить, гонять, расплачиваться в кусты 32 пиксели. Словом, чуть изловеще. "Трусы и рубашка лежат на песке, никто не плавает по опасной реке".

Чтобы справиться с этим безобразием, Дирк придет сжесть, ать прыгать, катиться, красться, карабкаться, либидясь, гонять, кататься, терять, поднимать и даже делать салют! Когда впрямую, что слесарили, "договорились" как-то, коллектив из управляющих кабинет сможет обзавестись разработкой! Удвиги, лимит и эликсир, кончено, ей и десяти пазлов?

Есть у геймплея и два других немаловажных аспекта. Первый. Дирку придется сра-

сикела. Мы хотим настоящую трехмерную драконью нору! Со своей стороны могу добовать только одно: "Я-а-а! Тоже хочи".

P.S. Дорогая Дофин! Если Дирк все-таки до тебя доберется и освободит, то можешь хоть всю оставшуюся жизнь кормить его одной подгорелой личинкой. Ты так дорого ему досталась, что даже то не заставит его тебя разлюбить! ■

Ваша игра будет разработана и опубликована.

ПОЖАЛОВАТЬСЯ



ПОЖАЛОВАТЬСЯ

# C&C: Renegade

Думаю, что все знают историю про то, как востудовое вдохновение игровой уровень оригинальной C&C — тот, где бравый парнишка под именем умелым руководством в одиночку перекосил половину вражеской базы и три четверти планеты, — и они немедленно захотели сделать C&C: Renegade, экшен "по мотивам".

Так вот — история вера. Конечно, миссия такая была. Но вовсе не она служила источником вдохновения востудовцев.

## Приставки

Правда в том, что сначала C&C Renegade был как бы вовсе не C&C и даже не Renegade, а наоборот — супер-пулг аркадой для PlayStation под названием The Commando Project. Но нас, любителей C&C, всякие там аркады, а в тем более на PSX (пусть даже супер-пулг) волнуют не очень, так уж сложилось.

А так как PC-ных фанатов C&C гораздо больше, чем приставочников, руководство Westwood пересмотрело свои планы на будущие проекты и остановилось на более "демократичном" выборе — приключенческом 3D Action во вселенной C&C.

Эта идея была просто обречена на успех И вот с тех пор C&C Renegade постоянно ассоциируется у нас с этой самой заветной шестой миссией за GDI, которую все так полюбил

## Ищу тебя, моя миссия

О сюжетной линии известно мало. Понятно, что действия будут происходить во вселенной C&C, в небольшой промежуток времени между окончанием первой части C&C и началом действия, описываемого в Tiberian Sun. Нам вновь предстоит стать свидетелем ожесточенных столкновений между GDI и Братством NOD. Воевать будем, конечно, на стороне GDI. В качестве спланировки, которую отъезжается на кличку Паркер и чей, можно сказать, прототип, бравое разделение врагов народа в шестой миссии.

Итак, есть некая организация с подозрительным названием "Черная Рука", на деле являющаяся длинным департаментом Братства. Эта згребущая рука похитила ученого, который специализируется на физике, химии, генетике и колупе. То есть, простите, тибериуме. Думаю, что такое тибериум, объяснить не надо? Все равно объясню. Это колупа, или, правильной сказать, радиоактивное кочановое растение, которое, разрастаюся гигантскими темпами, превратилось во всепланетное бедствие — колупа покорили почти всю сушу, а радиация в крупных дозах мало кому полезна.

Ученый этот занимался исследованием тибериума. Сами понимаете, насколько эти исследования были важны для человечества. Знали это? биолога не иначе как Игнатия Мебиуса. В общем, прихватила "Черная Рука" Мебиуса и теперь заставляет работать на себя, а именно — изобретать оружие, раскисным материалом в котором является... Угадайте, что? Правильно — тибериум. Естественно, GDI не желала мириться с таким положением дел и немедленно попросила Ник

ка Паркера изложить желания досрочно вернуться из отпуска. По плану разработки, в процессе поиска докторишки Паркер раскошет кучу антигуманных экспериментов, которыми руководит бесомынный, несмотря на частое погибание предводитель братков из NOD Кейн. Правда, пообщаться с ним лично в игре нам так и не удастся. Увидим мы его только в заставках. Они, кстати, больше не снимаются на видео, а будут сделаны на движке игры.

## А ВОТ КОМУ СПИСОК СВЯЗНЫХ САЙТОВ? СВЯЗЕПОЙМАНИХ!

CNCRenegade.com

[www.cncrenegade.com](http://www.cncrenegade.com)

Generation Renegade

[www.g-renegade.com](http://www.g-renegade.com)

Renegade Command

[www.3dactionplanet.com/renegade/](http://www.3dactionplanet.com/renegade/)

Renegade Online

<http://renegade.cncz.com/>

Lone Soldier: Havocide

<http://renegade.cncworld.org/>

Renegade Source

<http://renegade.ra2source.com/>

Renegade Zone

<http://renegade.cncgames.com/>

Renegade Nation

<http://ren.ra2nation.net/>

Russian C&C Universe

[www.tiberiansun.boom.ru/renegade/](http://www.tiberiansun.boom.ru/renegade/)



## ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ИСПОЛНИТЕЛИ

Ник "Опустошитель" Паркер, капитан, GDI главная боевая единица проекта "Теневой Удар". Терпеть не может указаний, предпочитает работать в одиночку, использует любые средства для решения боевых задач, предпочитает те из них, которые требуют нестандартного подхода. Предан делу GDI.



Адам Лок, генерал, командующий спецназом GDI, руководит проектом "Теневой Удар" — ударным подразделением, нарушающим планы NOD в самых неожиданных для брательников мест и условиях.

Игнатко Мебиус, член широкого профиля (физик, химик, генетик), известный исследователь тибериума.



Верит, что это странное растение способно навсегда изменить мир. В лучшую сторону.

Мендоза, гражданин Колумбии, убийца, разыскиваемый за совершение террористических действий.

Чески актёр, наёмник брательников NOD. Убийство для него превратилось в искусство особого рода. Некогда был бойцом экстремистского крыла колумбийского движения сепаратистов. Присоединился к брательникам, когда методы его борьбы стали слишком кровавыми даже для самого неукротимого экстремиста.



Гидеон Рейншорд, глава отделения шпионажа и саботажа NOD ("Чёрная Рука"), ориентированного на похищения, убийства и теракты. Холонокровный садист, не прощающий никому ничего и никогда.

Сакура Обата, воин Якудзы, шпион, наёмница, убийца, была нанята GDI для помощи "Опустошителю", но группа солдат NOD устроила на неё засаду, и с тех пор никто её не видел. Предполагается, что она погибла в перестрелке.



## Мир, в котором мы живём

В C&C Rerepade применен вид от третьего лица. Игра создается на абсолютно новом движке. Судя по всему, очень неглупом графическом движке. Хотя это первая попытка Westwood покорить трехмерное пространство, но, в думая, она окажется удачной. На роликах с последним E3 и ECTS можно лицезреть крутейшие динамические тени от всех предметов, в том числе и от зданий, красивейшее динамическое освещение, детально проработанные открытые пространства холмы, лигнитские равнины, деревья, горы.

Но не только визуальным рядом сильны и мускулистый движок. Что мне понравилось больше всего — можно управлять различными транспортными и стреляющими средствами, машина от обычных вышек и баги NOD'ов и заканчивая средствами ПВО и танками. Кроме того, обильно световая окантовка. П. стресс в этой области, по завершении ре-

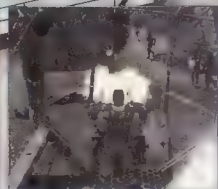
бит из Westwood, с появлением их движка сделал скачок в семь пядей. Отсюда мы имеем "реальные" движения персонажей, адекватные реакции на нападения в различных частях тела и прочие приятные последствия. Хотя, скорее всего, оторванных конечностей и вынутых кишок, как в Soldier Of Fortune, нам не видать. Зато вот вам цитата с сайта Russian C&C Universe: "Примечательно, как мгновенно происходит "погрузка" персонажа, например, в джип! Он подходит, открывает дверь со стороны водителя, забрасывает одну ногу, садится, затем вторую, заводит двигатель и — теперь можно ехать. Такого реализма не наблюдалось даже в Hidden & Dangerous". Думаю, Soft отдыхает.

В геймплее и игровой графике сохраняются некоторые знакомые старому C&C-геймеру моменты. Например, если взорвать вражескую электростанцию, тем самым стрелять не будут. А с уничтожением барака прекратятся поступления свежего пушечного мяса в ряды врага.



Иные моменты тонко подмечены разработчиками и в других 3D-экшенах и умело перенесены в Rerepade. Скажем, двери не открываются просто так, не открываются они и порой взрывчаткой. С4. Придется искать ключи и пороки, активно общаться со всеми NPC, по возможности не заставлять их страдать от предыдущих предтеч.





◆ ◆ ◆

И не только потому, что мы опять по-  
пали во вселенную Command & Conquer,  
потому, что в названии игры стоит при-  
ставка C&C, а Westwood ходит в разработчи-

Поглядеть своими глазами на этот мир, который мы никогда не видели изнутри. ■

СОНДАЖСЬ

пупметной очереди в добзатылок Или гранаты, или залпа из дробовика. Что я хочу сказать, оружие также входит в число тонко подмеченных моментов. Правда, не из 3D-экшенов вообще — плазматана не будет — а из симуляторов боя типа Delta Force Ну, естественно, с поправкой на фантасический онтугож.

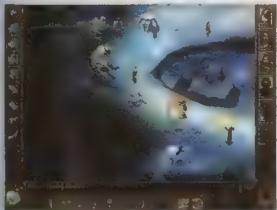


Николай  
Дербник  
in 2000

HEART  
WINTER  
[CEWIN]  
DANCE

**Heart of Winter (HoW)** – адд-он к **Icewind Dale (IWD)**. То есть продукт, вторичный двойнике. Поэтому статья будет оформлена просто как 12 причин, по которым он необходим всем фанатам.

1. Экспо на дороге не заплывет. Верхний предел вырост 800000 до 2900000, войны и мажи могут дорости до 17 з борды и все воровское семейство до 23 уровня
2. Еще один сюжет непрерывной игры. Если учесть, что 17 ИД, включая 12 часов с 40 до 50 то это совсем неплохо. Вся на два часа обитает в пяти днях из пятихых полныхых ах хонди
- на *Солнечный* полк воеводы и баллистик остров-кладбище посреди Мэст Д. эксп. По площади это примерно треть ИД
3. Новый сюжет для настоящих героев не менее чем дватого уровня. Заняться им можно либо после, либо в процессе, либо вместе с приключением ИД
4. При ближайшем рассмотрении экспа оказывается новыми мастерами. В меню - ворыры все мастей, белые, белые, полные черы, угловатые, призрачные волки, великие еде больше, чем в ИД, и наконец, дракон такой величине, что едва влезает на экрон даже в разрешении 800х600. Кстати, элиты не только подростки, но и поумнели, споконно отстреливать одиноки и впаров на "границе видимости" балы, и не удивлюсь - товарищи обещали приходить им на помощь.
5. Будет много дватвености. Я имю в виду стенописи, настенники, которые поучаются из тех кого хоронили захороняе вместе с похищенными воровскими гермами, добычи похонили на свестерии мажоранки и мажоранки



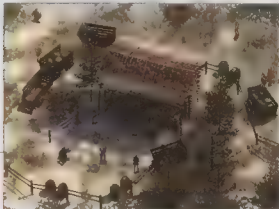
игре появятся новые предметы (главным образом магическое оружие +3). Плюс 80 интересных артефактов в новых локациях. Например, проклятые доспехи, откидая защиту дающая полную нечувствительность к боли, из-за чего вы перестаете видеть число хитов у нодевшего их персонажа

можно посмотреть, сколько и какого именно (жалоющего, режущего или, например, огненного) урона вы причинили врагам, а сколько потратилось доспехами или было отведено заклинаниями.

11. Установив HoW, мы получаем все упомянутые изменения и в основной части игры.

12. Сражения остались такими же — брутальными и захватывающими.

Все это (а в особенности пункт 12) дает основания полагать, что те, кто уже полюбил *sew id Dole*, полюбят и *Heart of Wler* а те,



#### 6. Новые герои

Честно говоря, я ожидал большего — если не специальных "соверных" китов, предствляющих новые, оригинальные классы. Зато появились подправленные. Например, у воинов появилось больше возможностей. Зато появились новые. Например, у воинов появилось больше возможностей. Зато появились новые. Например, у воинов появилось больше возможностей.



Свойская чаша, коллективно другое, светитесь собою, пока выключите, крутите, разбираются, от "своих-чашек".

Свойское старое "Балдура" в *Heart of Baldur*. Оценки

Или поцелуй со встроенным демоном, который обеспечивает 100% сопротивляемость к колдовству, но не терпит трусов и убивает своего владельца, если тот попытается ударить с поля боя.

8. Заклинаний — тоже. Добавлено 52 штуки — пятого уровня и выше — для магов и клириков, плюс особый набор для друидов.

9. Будут мешки для драгоценностей, футляры для свитков и — говорят — карманы для хранения бутылочек с зельями.

10. Все мы любим удобный интерфейс и красивую графику. И то и другое выросло над собой за счет перехода на движок Baldur's Gate II.

Решение стало 800х600 (неофициально — хоть до 2048х1536), причем для лучшего обзора с экрана можно убрать все лишние панели интерфейса.

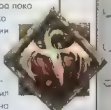
Добавилось парочка, значительно упрощающих игру. Как вам кнопка под светиком спрятанных дверей и сундуков? Или то, что во время боя

кто не полюбил, вряд ли изменит свое мнение. Впрочем, очень скоро мы сможем это проверить.

Кстати, знаете ли вы, что февраль называется "сердцем зимы"? ■

#### А ДИЛО, НА СЕЙ РАЗ, БЫЛО ТАКОЕ...

На дне глубокого озера покоилась мертвая дракониха. В столь милом состоянии ее удерживал меч, воткнутый в ее драконичное сердце. Так продолжалось до тех пор, пока некий парень не решил произвести впечатление на свою подружку. Мырнув до самого дна, герой вытащил меч. Освобожденный дух драконихи тут же устремился на север, где заселился в тело только что умершего варварского вождя. Жаждавшая мести дракониха принялась собирать войско варваров, чтобы пойти войной на Десять Городов и стереть их с лица земли.



Вот это проект: "Балдура" и "Heart of Baldur".

Балдура



Последние два года фирма I.K. Avalon работала над созданием футуристической мистоподобной игры Schizm.

Игрокам предлагается исследовать фантастический мир таинственной, внезапно покинутой людьми планеты Аргилус. Создана Schizm, разработчики сделали упор на те особенности, которые вознесли на вершину славы Myst, — мощную графику, странную сюрреалистическую атмосферу и множество разнообразных головоломок.

## “Мария Селеста” космической эпохи

Эта загадочная история произошла

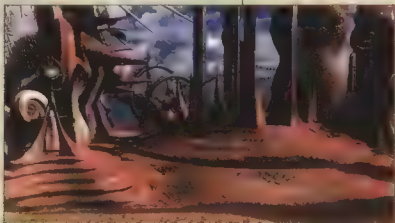
более 120 лет назад, когда на морях еще плавали парусники. Однажды у Азорских островов был замечен бесцельно дрейфовавший корабль, называвшийся “Мария Селеста”. Когда на борт поднялись подивившиеся на боток люди, оказалось, что на корабле нет ни одного живого или мертвого человека. Грузовой трюм, жилье пассажиров, камбуз — все было в идеальном порядке. Люки открыты, руль не закреплен. Последняя запись в вахтенном журнале отнеслась к 25 ноября 1872 года и не содержала ничего тревожащего. Единственным намеком на то, что что-то произошло, был разбитый компас. Тайна загадочного исчезновения команды “Мария Селеста”, остающаяся нераскрытой до сих пор, новела разработчикам польской фирмы I.K. Avalon мысль создать квест по аналогичному сюжету, на уже относившемуся к космическому эре



Прошло двести лет. Теперь, как когда-то парусники бороздили моря, космические корабли бороздят пространство. И вот в 2083 году люди впервые высаживаются на планету Аргилус (Argilus). И находят покинутый мир. Этокой “Мария Селеста” в масштабах всей планеты. Дома, города, заводы в полном порядке. Двери открыты, заходите. Мощны роботы. Припасов достаточно. И снова, как когда-то на “Марии Селесте”, на планете нет ни одной живой души.

Для исследования загадочной планеты на Аргилус отправлена научная экспедиция. Создана научная база. Прошло десять месяцев, и люди стали непонятным образом исчезать. Неужели эта новая загадка так и останется нераскрытой?

Выглядит, как Агилусов планета.  
Только что это на самом деле?



Вы летите на корабле сопровождения, отправленного с проверкой на научную базу. В ответ на запрос, посланный с орбиты, раздалось молчание. А потом с кораблем произошла катастрофа, вынудившая вас и ваших напарников покинуть судно и приземлиться на Аргилусе. Теперь, когда вы оказались на таинственной планете, у вас нет другого выбора, как разобраться, что же здесь произошло и происходит.

К слову говоря, “авалонцы” совершенно правильно не рискнули взять на себя бремя проработки сюжета и пригласили для этого австралийского sci-fi писателя Терри Дауинга (Terry Dowling).

## Игра как вид искусства

Планета Аргилус поражает воображение. Дизайнеры постарались создать совершенно уникальный и необычный мир, где инновационные технологии сплелись в единое целое с живой материей и механизмами. Здесь огромные органические корабли парят над океаном. Здесь вы встретитесь с летающими по темному-голубому или красному небу городами и странными ползущими поселениями, будете любоваться радужными перегибами на крыльях возносящихся вверх загадочной конструкции. И этот мир, при всей своей сюрреалистичности, выглядит настоящим. Качеством проработанной графики Avalon вправе гордиться.

Игра идет от первого лица, а 360-градусный панорамный обзор позволит видеть мир как будто изнутри. Также в Schizm будет присутствовать множество оживляющих игру высококачественных анимационных роликов с живыми актерами. Управлять передвижениями персонажа предстоит при помощи мыши, но знакомой до дрожи в коленках системе point & click.

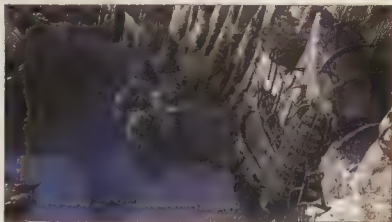
Естественно, чтобы навигация и взаимодействие с окружающим миром были для игрока комфортными, нужен соответствующий движок. Такой движок, разработанный фирмой Pegasus Imaging Corporation, —

PICVideo, использующий сжатие JPEG и позволяющий выводить полноэкранный (640х480) real-time видео и был выбран для игры. Ранее этот движок уже использовался в асалаоновской же игре REAH, Face the Unknown. Вообще, на словах создателей движку посвящено едва ли не больше места, чем описанию геймплея — видно, что им гордятся.

И последняя, весьма существенная техническая подробность. Игра огромна. Она занимает 10 гигабайт. Именно поэтому выпускаться она будет в формате DVD. Впрочем, урезанная версия будет также доступна на обычных CD. Каких-то жалких восемь мбайт!

## Шизофрения, или И БЫЛО СЧАСТЬЕ

Игроку ждет абсолютно нетипичный геймплей, когда он произвольно будет выбирать порядок решения головоломок. А их будет множество, причем самых разнообразных: механических, логических, чужих и собственных на комбинировании предметов из инвентаря. Обещается невиданное разнообразие кнопок, рычагов, колес, винтиков и т.д. из которых будут собраны наглядные ми на чужих языках. Да и сама история, в ко-



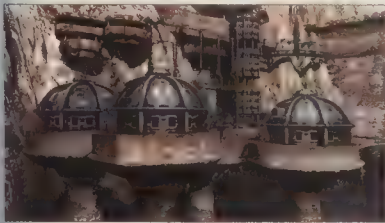
«О ли рыба, то ли птица,  
то ли вконец родили какой»  
Впечатляет

руки, которая не знает, что делает левая? Так вот, пусть узнает. Встречаясь, ваши герои будут обмениваться между собой информацией. В общем, шиза френка (в переводе это слово означает "расщепление личности"), как и было сказано. Он, не зря игра так и называется.

Впрочем, такой беседой, которую игрок будет вести сам с собой, дело не ограничит-

realMYST 3D. Это будет зависеть от того, смогут ли разработчики создать ту особенную и неповторимую атмосферу, которая превращает заурядный квест в незабываемый шедевр. Смогут ли LK Avalon соединить в SchizM сюрреалистическое очарование созданного мира с эффектом полного присутствия? Хотя уже сейчас видно, что стортовские движки SchizM позволяют надеяться на успех. Графика впечатляет — достаточно посмотреть на скриншоты, движок хорош. Участие в создании игры sci-fi профи позволяет надеяться на оригинальный и увлекательный сценарий.

Представитель разработчиков Роберт Эрвек говорит о SchizM, заявляя: «Это игра — комбинация невероятной графики с увлекательными головоломными разгадками, которые так нельзя лучше ложатся на инстинктивный загадочный сюжет. Наша фирма верит, что это — лучшая игра такого рода, которая существует на данный момент».



«Создатель этого шедевра  
чуть больше поленился творчеством»  
Нарошнута Васа

торой нас приглашают поучаствовать, представляет собой интригующую запутанную головоломку, ждущую решения.

Для усиления нелинейности, игроку предложат одновременно контролировать сразу двух главных персонажей, исследующих мир SchizM абсолютно независимо друг от друга. Игрок может по желанию переключаться с одного персонажа на другого. Хотя в игре встречаются и ситуации, когда сотрудничество героев будет совершенно необходимым. Что там такое было в Библии насчет провой

ся. Обещано, что нам придется общаться с множеством живых анимированных персонажей. Сделано это для того, чтобы мы (заметьте, что теперь я пишу об игроке во множественном числе) не чувствовали себя одиноки и заброшенными на пустынной планете.

Вобщем, идея утравленная нег славными героями одновременно не нова. Так, в старом квесте Maniac Mansion II от LucasArts игрок ругал даже не двумя, а тремя персонажами. Ничего, всем понравилось.

## Сюр в массы

Конечно, пока невозможно предсказать, сможет ли SchizM повторить успех

Фирма LK Avalon, основанная в 1989 году, является ведущим торским разработчиком и публикатором игр. Эта компания выпустила и/или опубликовала более 100 игр для PC, Amiga, Commodore 64 и Atari. В настоящее время компания сосредоточила усилия на выпуске приключенческих игр высшего качества. Такой игрой обещает стать SchizM. Более полная информация [www.lkavalon.com](http://www.lkavalon.com)

«Впечатляет, что игра разрабатывается  
такой командой»

«СОВЕРШЕН»

# X-COM: ENFORCER

Наг и не будет умиротворения в беспокойных рядах поклонников X-Com. Начитавшись уфологической литературы и подстригшись под Фокса Малдера, они ежедневно продолжают вершить судьбы мира, в какой уже раз спасая Землю от нападения инопланетных захватчиков. И, похоже, разработчики из Hasbro Interactive не хотят сбивать пыл у буйнопомешанных x-com'овцев. Даже наоборот — заканчивают работу над новым проектом X-Com: Enforcer.

## Робокоп от Фридмана

По сложившейся традиции, на Землю напали знакомые своим предыдущим хуги-ганскими выходами пришельцы из космоса. В недрах организации по борьбе с инопланетными хулиганами, известной под названием X-Com, родилась непревзойденная по своей гениальности идея — нагнать и без того натерпевшиеся группы быстрого реагирования, а поручить одному небезызвестному ученому (нет, не Фридмену!) создать мощную чуждую и послать ее на бой с настырными чужаками. Сказано — сделано. В кратчайшие сроки совершенная машина уничтожения была создана. И назвали ее Энфорсер.



Явно находясь под впечатлением от фильма "Робокоп", ученые решили подуть над роботом и заложить в него "первую директиву" гласящую, что он должен отключиться сразу после выполнения своей миссии. Вслед за этим, миновав финальную шлифовку и покраску корпуса, Энфорсер был телепортирован в самую гущу событий. С этого момента он поступает в распоряжение игрока.

## Энфорсер — чемпион!

X-Com: Enforcer 3D-желез от третьего лица с явным преобладанием аркадности в геймплее. Управляя ликонского вида роботом, вы будете играть по запутанным уровням, которые зачастую больше походят на лабиринты нежели на поверхность нашей родной планеты, и уничтожать пришельцев и их телепортеры. Также, выполняя волю своих гуманных создателей, Энфорсер должен спасти людей, захваченных злокозненными инопланетянами.



Энфорсер — это не просто робот, а настоящий герой. Он должен спасти людей, захваченных злокозненными инопланетянами.

В соответствии с лучшими традициями аркадных игр, в X-Com: Enforcer присутствуют различные бонусы, позволяющие еще быстрее, быстрее бегать, чаще материться и т.д. В промежутках между массовыми убийствами и неопишными разрушениями Энфорсеру придется заниматься и вполне мирным делом — собиранием разбросанных тут и там "информационных очков" (data points). По завершении каждого уровня собранные очки можно потратить на различные апгрейды. Типично аркадный элемент.

Оружие, судя по обещаниям и скриншотам, в игре окажется предостаточно. Но коки-то экзотические пушки нам не подсунут. Как обычно — плазменный, ракетный, огневый и все в таком духе. Зато достоверно известно, что Энфорсер не может носить с собой больше одного вида оружия — то ли хилый тахон, то ли карманы маленькие. Чтобы перевооружиться, надо пробежать по пушке, лежащей на полу. Энфорсер автоматически возьмет ее в руки — выкинув предыдущую. Камешек в огороде игрового баланса или дополнительный его стабилизатор? Пока непонятно.

## Топор от головной боли

Если бы Нострадамусу предложили предсказать будущее X-Com: Enforcer, то он, наверное, написал бы оптимистические строфы. Вооруженная до зубов и напичканная различными графическими прибамбасами (собственно, да, как и Unreal Tournament), эта игра действительно имеет шанс стать популярной, хотя культовость от проекта и не пахнет.

"Энфорсер" вполне сойдется чтобы облегчить страдания по очередному раз отложенному X-Com: Alliance, и поможет убить кучу времени и инопланетян. Главное — помните! Помните, что какими бы крутыми ни казались пришельцы, у вас под рукой всегда есть мощнейшее оружие. Оружие, перед которым не устоял еще ни один монстр.

Кнопочка Reset

Энфорсер — это не просто робот, а настоящий герой. Он должен спасти людей, захваченных злокозненными инопланетянами.

# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам игр и графики закупа  
и других работ  
в сети - С. Мультимедиа  
оффис: ул. Ломоносова, д. 10  
123050 Москва, а/я 64 ул.  
Селезневская 21  
Тел. (095) 737 92 97  
Факс (095) 28 44 07  
1C@1C.ru

## САМОГОНКИ

Для тех, кто **поняет:**  
крутые **ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ**  
от непредсказуемых **К-Д ЛАБОВ!**

**НО!!!**

Фанатам аркадных  
и яростных перестрелок  
**REAL-TIME** гарантирован!

1C  
ФИРМА "1C"

В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001



## Gorkamorka



% **10%** %  
ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Жанр: Авторская/Action • Издатель/Разработчик: Record Games (русские: Games Workshop)  
Системные требования: PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уок • Минимальный в демо: Нет • Размер: 68.4Mb  
Срок выхода: 16 апреля • Координаты: <http://212.242.140.124/games/gm.exe>

**В демо** > Орки из вселенной Warhammer 40000 ничем не глупее русских, которые любят быструю езду. Эти зеленые елкистые недолюдики, сдержанные warfio (значения к войне), пересели на боти, вооружились ракетами и пулеметами и начали соревноваться за дубы врагов, спускающие в сауну орков дивизион. Жанр игры описывается создателями как combat racing RPG, но, как вы знаете, что это означает инжиринг Death Track, где для победы нужно не только сделать три круга по кольцу, но и подставить под свои стопы большие соперники. В боти сидят два орка: один управляет, другой стреляет, причем вы можете в процессе игры переключаться с одного на другого. В демо можно выбрать всего лишь одну точку, одну пару орков и прыгнуть по одному треку. График и звук повели — смотреть на кучу пикселей просто скучно.

**В полной версии** > Но в полной версии нас ждет НАМНОГО больше того, чем предлагает 70 минут демо. Боти можно апгрейдить и покупать новые. Орки, если вы не меняли, будут в процессе игры развиваться и улучшать характеристики. Вы столкнетесь с различными посылками на трассах, которые надо будет научиться избегать. И, что самое прикольное, вы сможете воздействовать на своих фанатов победой и поражением. Они даже будут вам помогать — например, повредят машины соперников. Будет и мультиплеер.

**В итоге** > В демо подвело только графика, но это можно считать единственным недостатком.

Орки-автомобилисты из Warhammer как очередной виток эволюции Death Track.

## Journey's End



% **20%** %  
ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Жанр: RPG • Издатель: Новостен • Разработчик: Bright Light  
Системные требования: PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уок • Минимальный в демо: Нет • Размер: 44Mb  
Срок выхода: Новостен • Координаты: <http://www.brightlight.com/journey2.exe>

**В демо** > Очень странная игрушка. Главный герой (вид от первого лица) — сильный рыцарь, которому пришлось писать с просьбой помочь. Помощь заключается в убийстве белого котаркича, который как выяснится — знает нечто о нападении соседнего королевства на ваше родное. Потом заколдованным оказывается огромным демоном, затем вы оказывается на пиратском острове, после этого пробираетесь в храм местных обитателей. Приключений много. Но! Пока что — крайне недоработанный девайс. Анимации персонажей — минимум, графика — никакая, вплоть до того, что на некоторых объектах текстуры отсутствуют как класс. Музыка вселенский на звуку — паршивее некуда. Интерфейс убогий, к нему надо привыкать. А вот геймплей — великолепный. Так же великолепен, как и попытка выжить в кресле — вроде и неудобно, а при «х-х-х» и заснуть можно. В общем, перефразируя известное выражение, играя мыно при хорошей игре. В демо отсутствует мультиплеер, возможность создать персонажа и некоторые важные функции.

**В полной версии** > Что ждет нас в полной версии Journey's End — неизвестно. Ибо сайт разработчика отнесается с ошибками 404 (невозможно открыть страницу), а скрининг первой демо особенно много не говорит. Сказать честно, в не думаю, что игра когда нибудь будет закончена. А если и будет — ее выпустят в свободное плавание по Интернету.

**В итоге** > Любительская поделка. Видно, автор игры очень хотел переиграть Daggerfall, но кроме движка, медленности, впрочем, от Daggerfallа ушедшего, ничего интересного замечено не было.

Очень символическое название: "Конец путешествия".

## Resurrection



% **10%** %  
ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Жанр: Fighting RPG • Издатель: Denonic Multimedia/Руссофт-И • Разработчик: Nebula  
Системные требования: PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уок • Минимальный в демо: Нет • Размер: 64Mb  
Срок выхода: Весна 2001 • Координаты: <http://www.denonic.ru/pub/3d/mma/games/resurrection.exe>

**В демо** > Гоу является лучшим рыцарем королевства Андор. Поэтому король поручил ему отправиться в королевство Сагор, выяснить причину болезни Принца Варгана и наказать виновного. Магия и оружие позволяют ему не распыляться на мелочи. Он всегда выбирает тропу войны и вступает в сражение, если что-либо встает на его пути. Молниеносное вооружение Гоу дает ему возможность разбираться с противниками различными способами. В миссии, представленной в демо, вы управляете именно им. Игра чмто похожа на Blade — камера из-за ушей, красивые удары мечом, блестящие экипировки илетелого врага. Движок написан с нуля, дизайн, в принципе, радует глаз, но на одном уровне сложно определить весь потенциал Resurrection.

**В полной версии** > Три героя с артемион рыцаря, актинцы и воры. Несколько эпизодов, в которых вы управляете одним из этих героев. Также наличествует магия, гномы, экипировка, а также корольство в зависимости от управлений воли персонажа. Напарник, рыцарь, жалуется атаковать силы, которые в большинстве своем — являются врагами персонажа. Урон. Совет, как утверждают, заставит вас тренировать и развлекать за сывороткой на фоне вышедшей "Pulse" и грядущего Blade of Darkness PГТ. Любо в видном от третьего лица. Не до конца отработанный движок [пер] может застрять, наткнувшись на угол, слабенький дизайн. Заменить игру с демо нельзя — только недоделанный движок.

Среднеклассная демо среднеклассной игры.

## Sheep



Жанр: Понор • Издатель: Empire/1C\* • Разработчик: Mind's Eye Productions/Netrol  
Системные требования: PIII-400(PIII-600), 64/128Mb, 3D укл. • Мультиплеер • Демо: Нет • Размер: 53Mb  
Срок выхода: Весна 2001 • Координаты: [www.empireinteractive.com/uk/tech\\_support/demos/sheep\\_demo.zip](http://www.empireinteractive.com/uk/tech_support/demos/sheep_demo.zip)

[illegible]

**В полной версии** > Три уровня сложности, пять героев с разными характеристиками, четыре типа овец (одни любят песенки послушать, другие бегают недовольные и т.д.), десять эпизодов по пять уровней в каждом. Пошаговое обучение.

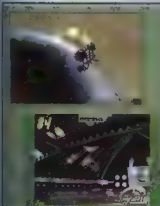
**В итоге >** Великолепная логическая игрушка

DEMO

## ВЕРДИКТ

Овцы — это не только ценная шерсть, но 53Mb бесплатного геморроя. Sheep Warrrens.

## Stunt GP



**Жанр:** Аркадные Гонимы • **Издатель/Разработчик:** Virgin/Team 17  
**Системные требования:** PU-400/PN 600, 64/128Mb 3D-уск • **Шумиха:** 449 в доме: Нат в Разморе \*8,4Mb  
**Срок выхода:** Весна 2001 • **Координаты:** Ap telerec pt/pub/EdMio/ratex/shinrgdama.asp

[illegible]

**В онлайн-версии** > Spunt GP преподнесет нам 24 трека, 16 машинок и шесть режимов плюс возможность определять точки. Ожидается мультиплеер на 2-4 человека, причем играть можно будет и в Интернете и, более того, с владельцами Dreamcast, у которых есть Spunt GP и связь с Internet.

■ **Игра** > Оригинальная игра, чем-то неуловимо напоминающая Motocross Madness 2. Ожого за троюкми дает высокую играбельность, вследствие которой возникает потребность переиграть еще и еще. Демку в нули часо три, наверное, при условии, что прокодится она минут за пятнадцать. И тогда момент: демо вы можете найти на CD прошлого номера.

DEMO

## ВЕРДИКТ

Бат с препятствиями в четырех колесах, обогащенный набором призовых очков.

## The Real Car Simulator R



**Жанр:** Автошутер и **Издатель/Разработчик:** VR 1 Japan  
**Системные требования:** PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D усь, 6 Шумителлер в доме: Нет и **Размер:** 6,4Mb  
**Срок выхода:** Неизвестен и **Координаты:** <http://ftp.telepac.pl/pub/3dfiles/games/franciscandemo.zip>

**В дороге** → Симулятор пробок на российских автомобилях? Нет! Дороги, как правило, не в один режим в дороге есть одностоповенный трек, на котором можно проехать только на "либу бис". К 1995 году по изобретению и всего три круга Машину, которая, перемещаясь и меняя некоторые характеристики. Двигатель, три страны, в самом деле, что это за реальность, глава, в которой говорится о показании 100 км/ч, о машин, на прелесте со скоростью колодезья верблюда? Но даже невольно записываю, как с руганью так и без него, на ровном месте. И машина впереди в боксере, ни колеса не страдают, говоря, "по борбору, на котором не остается и следов столкновения. Интересно! Лебедина песня "На "стратке вывир" универсальная функция, включение передачи "назад" (в от шестен скорости, но, конечно, на "стратке вывир" наоборот. Выходит в управление "долож" только со второго ряда, запуская конфидирую демки. График, таким не блещет, после из под колеса не вылетает, резина при резком повороте слетает, не останавливается.

**Важной версии** > Увы, неизвестно, что будет в полной версии игра на японском языке (она тоже). Но судя по скриншотам, соревноваться можно будет не в одиночестве: типов гонок будет несколько штук, а машин — порядка пятнадцати.

**Вывод** > Тулупов автоматизатор с чересчур достоверным физическим движением и кучей недостатков. Странно, что машины выглядят реально, а не в анимационном стиле. От японцев можно было ожидать.

DEMO

## ВЕРДИКТ

При живом вззаре игра не производится. Убыль.



"Бука" опять взялась за свое! Берет, понимаешь, хорошую игру (в данном случае — Oni), долго над ней страдает, обеспечивая адаптацию под отечественного геймера. Потом выпускает на наш рынок продукт, готовый к употреблению товарищами, которые "языками не владеют". Товарищи, как правило, рады — наконец-то они начинают въезжать в сюжетные перипетии!

На этот раз обрусению подверглась зверски ожидаемая игра от Bungie. Oni — все слышали это название? Ну, вспомните. Большие глаза, волосы седьмого цвета радуги, сто лошадиных сил в ударе... Это девушка Коноко. "Демон" — вроде как означает Oni в переводе с японского. Вот она этот самый демон и есть. Бегает по уровням, молотит всех по головам, иногда расстреливает из пушек. Позади Москва, ну куда бежать, только вперед, за Родину, за...

Ну чем не демон?

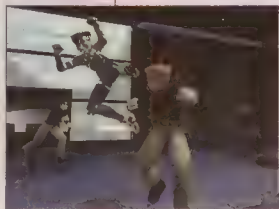
## Крепкий

БЕЗУСЛОВНО

В Oni 2-й миром правят две блядские угнетенки: хорошая и плохая. Хорошая — киборг, которая убивает киборгов, а плохая — психотурбинный синдрик. Особых проблем никуда делаться не предвидится, потому жили спокойно и счастливо. Молот стучал по косякам, только тихий звон доносился до бывших и тех, кто... Поко-

Удар в голову — один из самых смертоносных. Так что с грена сразу справиться не есть проблема

Демон терпеть не может Битыл. Да начало Битыл милое, красивое детушко



между нами не будет мятельный газдан. Не знаю из чего же это был сделан, что сжимал в ладонь и лопнул на кусочки, но звали водник Коноко. Моей девочку из отряда спецназначения сумела разрушить

у тех же в традиции "хуеда мир" который в данном случае был не хуже доброй сестры и обильного воина, всем изрядом. По ходу дела пугаться в пухляк из будет довольно часто, так что можно расчитывать на немаленько нелинейный сюжет. Уве-

рен, это останется почти никем не замеченным в бесконечном монополии, когда руки и ноги отвяжутся ежесекундно, а хруст по двенадцати уже звучит как музыка. Скорость и реакция — все, что нужно для следования инструкциям и брифингу. Ваши руководят вы сразу же.

## Улицы разбитых челюстей

От того, унылая сдвиги экшен давно уже встретившись с PC породил и это, вальс — е о ключевым и практически единственным реальным достоинством. Оригинальность

с хорошей долей играбельности — причина благодаря которой Oni все же сдвигает приключиться к самому "хороший игрок" Но недостатков хватает

Это гибрид Shogo и Fighting Force но так получилось весьма грубое опрелделение. Вид от третьего лица, цель мачет вправо всеми доступными средствами, аки ударам и пулями, управление — отличное. Первое впечатление от игры двойное. С одной стороны, радует проработка модели Коноко, которая вся из себя анимешная и в анимешной манере симпатичная (но вспоминаем F.A.K.K. и аватары как ветром сдувает). С другой стороны, она — единственное что есть но крайне хитро скопированное выдающее все в профическом плане. Движок устойчив минимум на год и сильно напоминает Requiem. Аскетичность окружения поначалу вызывает недоумение: серия невзрачные текстуры, голыйший кубизм в дизайне. Предполагается, что это только вначале, но нет. Разработчики утверждают:





# ОТВЕРЖЕННЫЕ

## ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

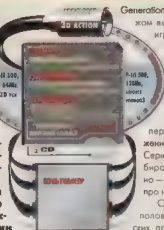
Популярность сериалов — штука странная. Сегодня она есть, а завтра нет. Позавчера "Просто Мария" была популярна в Мексике, вчера была интересна 30 миллионам россиян, а завтра на нее не клонят и чуточка. Популярностью можно управлять: искусственно повышать ее или понижать. Первое, как известно, выгоднее...

Популярность сериала "Звездный Путь" (aka Star Trek) наукойно растет аж с 1966, когда Джинн Родденберри начал показывать это телешоу по одному из наиболее известных каналов США. С начала 90-х популярность четырех основных эпизодов ползет в гору за счет компьютерных игр. Но это все там, за бугром. У нас же сериал, ни игрушки должной популярности не обрели. А все потому, что их под нас никто и не популяризировал. Вплоть до недавних дней.

До января 2001 года.

### Ой, кто здесь?..

Что такого могло случиться в самом начале нового тысячелетия? Как минимум две вещи: во-первых, на канале СТС начали показ второго эпизода "Звездного Пути" — The Next



Generation, а во-вторых, за рубежом выпустили компьютерную игру Star Trek: Deep Space 9 — The Fallen которую откалибровали (я бы даже сказала, популяризировали) по полной программе на Snowball, так что в итоге она теперь называется "Отверженные: Тайна Темной Расы". Сериал я затрагивать не собиралась (станет интересно — сами посмотрите), а вот про игру рассказать стоит.

Сюжет — как в доброй половине всех стартерковских произведений цивилизация кардассианцев, с которыми у землян натянутые отношения, взяла да и украла некую Сферу. Прямо с космической станции "Deep Space 9". Террористом не повезло — на борту робота Бен Циско и его команда, которые и взялись расследовать преступление. Выясняется, что Сфера на самом деле три штуки и что, собранные вместе, они могут привести к катастрофическим последствиям.

В зависимости от выбранного персонажа (капитан Бен Циско, майор Кира либо командор Ворфф), вы начинаете на терпящем бедствие корабле или в отакованном террористами храме. А уже потом и кардассианцы появляются, и тайно призраков всплывают.

Почему бы не сделать так, чтобы популярные песни могли слушать лишь те, среди кого они популярны?

Автор неизвестен

Сюжетное деревце разделено на три ветки: как Ворфф помогает Бену, как Бен выполняет сложные миссии и как Кира выполняет миссии полетом, но в другой области.

### Кардассианский вопрос

Нам противостоят добрые снаружи, но очень злые внутри кардассианцы, считающие Федерацию источником всех бед. Они в массе своей абсолютно одинаковы: в серых униформах, запыленные энергетическими ру...

жками и от насильственно могут жить. Любят выскладывать по даюе трав и стрелять без предуждения, вследствие чего прикодится давить одновременно на клавишу прыжка, стрельбы и взрыва/алево, а зюдно и мь...ки



КЛИНКИ  
УДАЛЯЮТ СВОЕГО ПОДЛОЖНОГО  
В ЛИЦО.

разворачиваются в сторону предполагаемого противника. С учетом того, что в игре при менен вид от третьего лица, это вывлет не просто. Враги, помимо прочего, умеют и от выстрелов уходить, и за вами следовать, и вообще своим поведением всчески отражают способности программистов из The Collective Studios гнуть умные скрипты и умело баловаться с блоками AI.

Что касается средств сопротивления кардассианским агрессорам, то здесь все, скажем так, примитивно. Есть самоподзаряжающийся фазер, есть накат винтовка, с двух выстрелов убивающая среднего кардассианца, есть гранатомет, обращающийся с которым в "Отверженных" сложновато.

У Ворфа нету фазера, зато есть немаленьких размеров штурмовик, напоминающий бумеранг Уви, запустить его во врага мне не удалось, пришлось бить в ближнем бою. Вооружения Циско и Кира ничем не различаются.



### СЕРИАЛЫЗМ КОНКУРС ПО ТАЙНЕ ТЕМНОЙ РАСЫ!

Как вы уже знаете, телеканал СТС начал показ телесериала "Star Trek — Звездный Путь". Таким образом, к культуре Star Trek теперь смогут приобщиться не только российские геймеры, но и куда более широкие массы российских телезрителей. Чтобы процесс приобщения протекал как можно более приятно, СТС при поддержке "Игромании" и компании "Snowball" и "1C" объявляет тематический конкурс на вселенной Star Trek. Конкурс стартует 27-го февраля на сайте [www.ds-4.ru](http://www.ds-4.ru). Участников подстерегают несколько вопросов, ответы на которые можно будет найти либо в сериале, либо на сайте "Игромании", либо в Интернет-источниках, посвященных Star Trek во всех его проявлениях. Энциклопедические знания не требуются — лишь терпение, мозги и некоторая интуиция. Участникам, перешедшим в разряд победителей, полагаются призы в виде журналов, сувениров от СТС, а самое главное — игра "Отверженные: Тайна Темной Расы" от алькан "Snowball/1C". В течение трех недель игра будет раздаваться в "джекпот" (объединенная комплектация без корбкн), а затем три финалиста вступят в борьбу за корабичную версию



Действительно, ведь в данном эпизоде "Лаборатория биофизики" вместо какой-нибудь вымышленной оброчкоберы!



Одним из героев, пожалуй, можно считать "Дальний Космос 9", ведь в приключении охоту за космическими существами. Ни на дух

Скорее всего, это будет оригинальное действие.



## Лара или Кира?

Уже посмотрели графу "похожесть"? На шим там Tomb Raider? Удивились? Объясню. В обоих играх есть женский персонаж (Лара и Кира). В обеих есть стреляющая бесконечная "единичка" (пистолеты и фозеры). И там и там вам приходится искать ключи (шестеренки, чины, картонки), совершать оскороботческие трюки (прыгать через ямы с ухватом руками за противоположную плоскость на руках перебираться над пропастью), стрелять во все, что движется, а всего, что убить нельзя — избить (огромные динозавры

и роботы из первого уровня за Цис-ой). Вообще, игры во многом похожи. Даже в плане подбора к дизайну уровней наблюдалось сложность.

О дизайне. Представьте себе огромный полузапущенный в лаву храм. Даже Кира, добравшись до оного, искренне восхищается его величием. Представьте себе темные помещения огромной космической станции. Здесь достать ключ, тут открыть вентиляцию. Из простоты уровней (ну, штук восемь больших комнат на уровень, а прохождение их — час как минимум) сделали конфетку, пусть не самую игровую, но вполне доступную к прохождению (особенно фанатам вышеупомянутой Лары). Всего миссий — тридцать три.

С графикой все понятно — движок Unreal Tournament. Единственная вещь, которую хотелось бы отметить — рапики созданы исключительно на движке

А теперь посмотрите на рейтинги. Видите "Звук и музыка" — десятка? Это не просто так и не за красивые глазки. Музыка здесь отличается к столь редкому в играх жанру "эмбиент". И это эмбиент на все сто процентов. Все трэз, найденные в полке с игрой, были мною тщательно скопированы в отдельную папку для частного прослушивания. Действительно супер.

## Популяризация

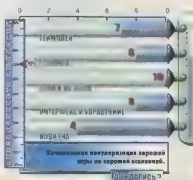
Студия Snowball проделала трудную работу. Она не только локализовала игру, она ее локализовала. Таким образом, человеку, ни на йоту не понимающему Star Trek, играть будет совершенно элементарно. Девиз локализации, видимо, звучал так: "Не игра в Стар Трек, а Стар Трек в игре". Сюжет расписан чуть ли не по строчкам, герои быстро станут "своими". В этом смысле все очень здорово.

Помимо текста, имеют место и ОЧЕНЬ качественная озвучка. Знаете, кто дал голос Бенджамину Циской? Весьма известный актер озвучивания на нашем телевидении персонажа Джорджа Клуни в сериале "Скорая Помощь". На каждого говорящего персонажа приходится голос того или иного актера из тех, кто говорит за брос вылился и про сто марий в переведенных телесериалах и фильмах.

Графически "Отверженные" отличаются от The Fallen Текстуры, на которых присутст

вопали хоть какие-нибудь англоязычные звания, тоже были "русифицированы". Приятно бегать по коридору, на стенах которого висят таблички "Мостки", а не "Bridge".

Популяризация, на мой взгляд, удалась на все сто. Если бы не релиз в январе, "Отверженных" можно было смело поставить в наш Top-2000 в номинации "Лучшая локализация".





# Легенды о рыцарстве

## Arthur's Knights: Origins of Excalibur

**Куда ты скачешь, мальчик,  
Куда тебя несет?  
И мерин твой хромает,  
И ты — уже не тот...**

Неизвестный автор.

Как известно, французская фирма Сью с некоторых пор активно занимается производством квестов на окологисторические темы. Легит их одна за другой, как хороша хозяйка — блины на масле. К настоящему моменту она успела охватить четыре исторических периода: Египет, утопленную Атлантиду (тут с Сью не поспоришь, никто ничего точно не знает, а соответствует вино — чем не историзм!), Древнюю Грецию времен Троянской войны (тоже смутное время — Гамб-то был слеп!), а теперь вот — и раннее английское Средневековье.

Вообще, легендарная Англия пятого века — крайне занятный период. Последние друиды и фен, растворяющиеся в небытии, вытесняемые христианством языческие боги, недолгий свет царствования короля Артура (кто не читал Теренса Уайта "Свеча на ветру"?). Прекрасные деви, заточенные в замках, поиски Святого Грааля, бесконечные темные леса, населенные лакедами и великанами, великий Мерлин и волшебница озеро, рыцарские обеты и поединки.

Что-то в этом роде я и ожидала увидеть в "Легендах о рыцарстве". И, честно говоря, была разочарована. Потому что не смогла упловить в игре главного — романтически-героической атмосферы, свойственной данному периоду.

"Пролог" игры переносит нас во французский замок 15-го века, где 11-летний пац в ожидании произведения в оруженосцы ошивается целыми днями в библиотеке, слушая истории о рыцарях. Вот одна из них.

### Брэден — рыцарь Красного Дракона

Звучит гордо

И очень зазвлекатель но. Поэтому наш пац просит рассказать библиотекарю матро

Фульки именно эту историю. И узнает, что на самом деле историй две. Про одного человека, на совсем непохожие. Одна — про поборника христианства Брэдена, защитника креста, а другая — про язычника Брэдена.

В переломный для Англии момент принятия христианства их жизни потечут по разным руслам.

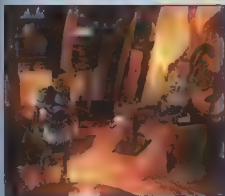
Годов две совершенно разные истории. И выбирая книгу — красную, о кельте-язычнике, или белую, о рыцаре короля Артура, мы выбираем историю, которую сами будем писать. На самом деле, можно попеременно играть то за одного, то за другого, сравнивая результаты. Хотя начать я рекомендую с Брэдена-рыцаря, тут разобраться в прохождении первых квестов заметно легче. Итак, выбираем историю и смотрим наступительный ролик.

Ранки в Сью вояют обалденные. Длинные, скользящие и красивые. Вот только беда, что на этом сказка

в основном и заканчивается. Потому что когда дело дойдет до действия и управления героем, вид этого героя мало кого вдохновит. Брэден-христианин — товарищ с насулпленными бровями и губками бантиком в орнаменте римского легионера, не вызывающий особых симпатий. Атребот Брэден — фигура настолько копоритная, что даже слов не хватает. Раскошенная синим рожом, кольчуга и штаны-бананы в клеточку создают ансамбль, заставляющий вспомнить о тех самых непередаваемых идиоматических выражениях. Вероятно, изгнанные на это, дальние трепетать враги, но почему-то затрепетала я!

Брэден — незаконный сын короля одного из кельтских племен — атребатов. Естественно, у короля есть и законный сын — замоса-тый молодец, который нашего поборника чести ностальгия "гтерпеть ненавидит", что зопросто может заклопнуть у него перед насам воротом в родное поселение. Но, движимый кодексом чести, Брэден с верным конем и не менее верным оруженосцем (где тот прива-ется все время — неясно, но в тот момент, когда его господин вставляет ногу в стремя, он, как черт из коробки, материализуется из воздуха, чтобы это стремя поддержать, а потом снова заворачивается в фиоре) будет продолжать верно служить своему народу.





### Орел и бастард Брэдава.

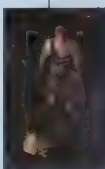
Визуальный шедевр, как вы понимаете.

Сказка — это не только широко известный в компьютерной среде термин, но и древнее Британское племя. С его предками в игре Брэдава-эльфы.

Какие ассоциации приходят к вам в голову при слове "рыцарский"? Рыцарские турниры, рыцарские поединки, битвы с драконами. Наконец, рыцарские манеры. Ну так вот: всего этого вы не увидите, или почти не увидите (кроме, есть еще рыцарский поиск. Вот этим самым и занимались мы и будем заниматься до конца).

Как человек будет снаться Брэдава туда-сюда, начала по родной долине, биле ее отдаленными местами. Умелыми людьми рече от нас и звонит и писано, и писать монахи, и и следовало разбираться, горю и так. Различные искомого будет бумеранг — возвращаться в родное гнездо, чтобы снова послать куда подальше. Подсказка в этих странностях служит лежачий в индустрии журнал. По мере продвижения сюжета в нем появляются все новые и новые главы и оладовинки. И если вдруг вы увидите пустые строки между заполненными — значит, вы что-то пропустили. Советую заглянуть в журнал перед тем, как покинуть локацию.

Еще одна интересная в базе книги — весьма живописная оформленная средневековыми повествованиями энциклопедия со сведениями об истории Британии, населявших ее племена и Артуре и его крутым столом.



Дизайн во всем тут выкинул не реализует не протесту по своей игре. К вопросу об интересности...

Сами квесты показались мне несколько однообразными. Главное — это найти искомого места или человека. А для этого скачешь и скачешь в реальном времени по дороге. Часть дорог изначально перекрыта, но узнать об этом можно, только когда лошадь забуксует на месте, уткнувшись в невидимый барьер.

В игре случаются бои. Иногда — с летальными исходами. Вывер в меню пиктограмму "бой", отступить вы уже не сможете. Сражение подготавливает квестовые действия, к нему приведение. Сам бой в "Легендах" — всего лишь ролик, повлиять на исход вы никак не можете. Задача проста: одновременно обнаружить нужное оружие или правильно поговорить с противником, и — вы победили!

**Пиксель вправо, пиксель влево — побег, курсор на месте — провокация**

Кто играл в "Одиссею", тот узнает движок сражения. Хорошая анимация (особенно

мне понравились лошадиные аплоды), неплохие 3D-персонажи и — та же проблема с позиционированием, что были и в "Одиссее". Если вы не встанете точно на то место, на которое должны, по мнению разработчиков, встать, то можете в упор не увидеть квестового предмета. Или не суметь открыть дверь.

Обычно в квестах дело — когда курсор на нужной вещи меняет вид. Здесь таких проблемок не ждите. Будете тыкать носом в каждый угол локации и жать клавишу "пробел" (означает "взаимодействие"). А Брэдава в 99 случаях из 100 будет отвечать изумленным пожатием плечиками: "Ну чего вы ко мне придираетесь?"

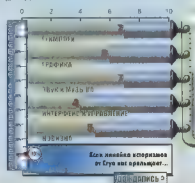
Еще одна любопытная черта движка — способность непредсказуемым образом менять точку обзора. Особенно хорошо это дезориентирует, когда герой скачет куда-нибудь вверх. Кстати, дойдя "до точки", лошадь не остановится, а будет и дальше резво перепрыгивать ногами. На месте Назарова, набравшись этого от хозяина, который, если уж упрется носом в стенку, то ведет себя точно так же.



Прекрасные ролики, красивая графика, хорошая анимация.

Волшебный мир очень интересной исторической эпохи. Добротный перевод на русский язык. Но на это наложен скучноватый сюжет с несколькими однообразными квестами. Юмора в игре нет и в помине. Игра не захватывает. И очень не хватает создающей настроения музыки (она есть где-то, но до этого момента еще пилить и пилить). Так что при игре все равно не скучает. Вы уж извините.

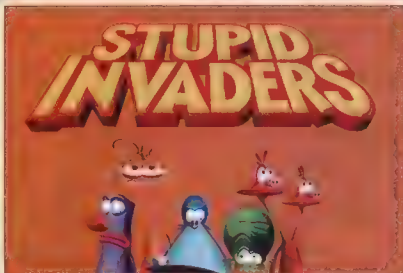
P.S. Локализацию можно назвать во всех отношениях успешной. Если еще и играть ради нее.



Если любите использовать в игре все возможности...

ПОДПИСАТЬСЯ





**Бильбо Бэггинс будет зол:  
Вышло молоко на стол,  
Уронь большую люстру  
И натри сметаной пол!**

*Дж.Р.Р.Толкин*

Давайте поговорим о насилии в компьютерных играх. Давайте единодушно осудим жадных до денег разработчиков, потакающих низменным инстинктам толпы. Потом осудим осудивших и оправдаем виновных. А потом бросим это занятие — и пойдем играть в Stupid Invaders.

Ведь это ужасно, господа, поистине ужасно! Горстка пришельцев попирает нашу родную и любимую Землю своими разноцветными лапками. Крушит все на своем пути, не сдерживаясь мелким бытовым вандализмом. Если хотя бы один из этой развеселой братии заглянул в дом — знайте, здание в лучшем случае горит дотла, и можно приглашать знаменитого кота Бегемота помогать пожарным. А самое ужасное, что все эти бесчинства они творят...

...и не за зл.

## Хуже татарина

И ведь все могло обойтись! Скажите, ну что, что мешало ласковой салатнице потерпеть крушение где-нибудь над Марсом? Однако так — увы! Выон, видите воронку? Как раз там, на дне, и сидит при... ельцы из космоса Платеро Яркине. Словно бы надутые Странные, но совершенно в виду безобидные И бойича, как тикучу

инженер рухнувшей посудины, бесподобный Это, предлагает остальным четверым переждать десять минут, пока он все по-быстрому починит! Добыть время, компания собирается в пустующий дом неподалеку и устраивается у телевизора. Забегая вперед, скажу, что телевидение восторженно обогатит их речь. И они начнут общаться с помощью почерпнутых из телепередач фраз и выражений десятиминутный ремонт не столько займет. На десюток лет Или чуть меньше. Но между тем на Земле не дремлют злые силы. Знакомящийся доктор Зоакори (с ударением на последнем слоге, что характерно) полагает, что в мозгах у пришельцев — тайны устройства НЛО. Хорошо знает эту паутину, я бы в подобном усомнился,

но — доктору виднее. Топорка починена. Но слишком поздно. Враг уже близко — спойсайте, гости дорогие! А может — это землянам самое время начинать заскуцию?

## Что делать?

Квестовый жанр обязывает решать загадки. Пошутно. Но — нет, ну как вы могли подумать! — никаких головоломок. Тут проще найти предмет и сделать с ним что-нибудь. Полезное Или вредное Или одновременно. И даже получается догадаться, что именно с ним требуется сделать.

Управление — спартанское. Есть мышь и четыре клавиши: пробел (инвентарь), Esc, F1 (загрузка), F2 (сохранение). Мышь водим по экрану и делаем все что нужно — указываем, куда идти, что взять и куда этим чем-то засветить. Никаких изысков. Между прочим — кнопка F2 вам понравится. Жизнь инопланетных гостей полна опасностей: один неверный шаг — и в наших рядах на одного члена экипажа меньше. Game Фивита Over Комедия.

Персонажей водим поштучно. Поко один герой странствует, остальные — заняты очень важным делом. Кого водить, героя нам недвусмысленно укажет. Это вам не Тобини!

А чтобы жизнь вам вду: на показались мешком, добавлена талика охоты за пикселями. Но это не смертельно. Обычно игра вживо подсвечивает не только осмысленные предметы, но даже и луты к отступлению (да, ток и пишут: «идти сюда» или «вернуться обратно»). Правда, все ж придется разок искать на большом почти черном экране маленькими выключатель. Незабываемое ощущение! Хорошо, что испытать это ощущение доведется лишь однажды.

Зато не придется, высушув язык, то и дело бегать через десяток экранов. Ну, всего пару раз. Совсем малость — верно?

## Упаковка

Комплект пришельцев поставляется в подарочной 32-битной упаковке, с детальными интервьюками, блеском и плавком. Хотите — играйте, хотите — так любуйтесь. Есть на что. Графически, как и во всем остальном, игра реализована неслабончо и оригинально, по причине чего поначалу вызывает легкое недоумение. А потом гонимостью, что первая тобой — самый настоящий мурфтизм. Причем с огромным количеством мультястиков,



С к будет с каждым, что добро нам понравится!

созданных чуть ли не для каждой игровой ситуации. Если точнее, их более двукот эти перебивки. Сделали что-нибудь этокое — а теперь полюбуйтесь на дело рук своих.

Здесь не будет революционных тремерных эффектов. И даже — ндо же! — звукования каждого шота в соответствии с типом паркета. И отличной! Мы ведь смотрим мультфильм, а не играем в симулятор инопланетничина.

Анимация. Я никогда не знал, как двигаться длиннющий монстрик с двух головах, но теперь убежден: именно так и никак иначе. Наглядно все подробности, вплоть до нудно вращающегося брызго или уныло повисшего носа (надо думать, motion capture Mode in бункер доктора Сахарина).

Звук соответствует графике. И этим все сказано. Музыка, правда, порой звучит странно: она и переводит на кромольные мысли с MIDI.

## Шпанды, подлые фекалии

Розовые, как будто резиновые фигурки героев зваляют: купи игру ребенку. Но — только лишь поверхностное впечатление. Дело в том, что центральный образ игры является — как бы это описать — такой круглой, состоит из двух полушарий (отнюдь не Земля). И, конечно, основной, так сказать, продукт ее экспорта — известный в игре под кодовым названием "пятый элемент". Это сквозная тема, буквально пронизывающая игру. Возникающая в самых неожиданных местах ("возникшая" — а приемом и первоначальное слово). И самый распространенный предмет обстановки, как легко догадаться, имеет непосредственное отношение к сантехнике и изготавливается из фаянса. Так уж выходит, что Земля поворачивается к пришельцам на самой пригодной своей стороне.

Вот такая вот эстетика. Есть и другие мелочи. Например, сцены из интимной жизни квадратичных роботов. Или терзания феминистки, волею судеб рожавшей в мужском обличье Иги.

Или еще многого. Пожалуйте ребенка, если он у вас есть. Хотя, лучше — купите игрушку и уберете на дальнюю полку. Но крошечный диск пусть торчит. И тогда неокрепшие детские умы спавно порежутся и заметно окрепнут в отсутствие родителей.

## Их мораль

Да, но как же все-таки быть с насильем? Мы ж сможем со вторжением на нашу планету!



## ГАЛАКТИКА ДОЛЖНА ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ



Бад. Когда мичуринские опыты по скрещиванию арбузов с тараканом провалились — ученые упростили задачу и скрестили баклажан с муромом. Гибрид оказался добродушным рубашкой порнем, багпильным домельца. Комплексуется мозгами облепленного полевого образца.

Этно. По меркам братишек по разуму — интеллигент. Инженер и ученый. Ведет дневник наблюдений за нравами и обычаями людей. Иногда почтительный или король летает. Но недолго.



Горджес. Это — рот, для автономного существования снабженный глазами и конечностями. То большое и белое, что из него торчит, это — зуб.

нету! Эх! — так ведь не любить на Земле инопланетных туристов. Колотят несчастных гостей чем попало, изматывают на корню. Спускают свирепых кур. Сдают для опытов сподвижнику Сахарина — русскому профессору Игорю. Кашмар!

И стоит ли удивляться, что, дружно пожаловавшись, гости решают, что им на чужую Землю со своим Уголовным Кодексом соваться не след, после чего активно включаются в борьбу за выживание.

Если у вас есть малют, а у землянина есть голова — логично предположить, что им надлежит встретиться. Тем более если землянин не понимает, что его газовый баллон вам нужен. Игору оторвем ногу и унесем с собой в качестве пропуску. А уж на мертвого новинника Баллопа уроним все, что только найдем — от шкафа до сенокосилки. Включенной.

А вообще-то — они добрые, наши космические братья. Это мы — не очень.

Доже бамбу, и ту собрали не они. Может быть, когда Земля таки взорвется, от осознания этого факта землянин станет легче.

## Наша мораль

Stupid Invaders — это немислимое сочетание хулиганства с точностью, безумия с достоверностью. Это —

Хот горит, бэк пребит,

Основное занятие в жизни — принимать пищу. Любую, хоть наковальню. Но в душе он — гуманист, и предпочитает деликатесы вроде похрышек в сомноде.



Кэнди. По его манерам об этом ни за что не догадаться, на он — самец. Хотя надеется стать самкой Фрейдиста и феминиста. Не ошибитесь, приняв размер его шпакля за признак ума. Голова внутри полая, проверено.

Стерео. Нет, это не воззв с двумя горлышками, это далекий разумный помощник — наш с вами герба. Когда Бобчинский и Добчинский подверглись переселению душ, им досталось одно тело на двоих. И теперь от них нам мало пользы: обычно они самоозвонно выясняют, кто же первым сказал "Э".

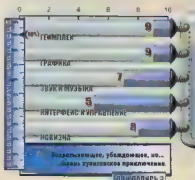


потрясающая неординарная графика, своей неординарностью новодельная воспоминания о Neverhood. Это — герои, а которых веришь.

На свете немало веселых квестов. Может, есть и повеселее. Но они приходят — и уходят, а этот — остается с вами. Он — чуть больше, чем игра. Кусочек жизни. В графе "Пожожесть", скрепя сердце, я напишусь: игра похожа на Monkey Island. Но это по форме, дамы и господа, только по форме! В ней есть еще и содержание. Которое роднит ее уже не с играми, а скорее с "Винни-Пухом". А потому — она не забудется.

Что я могу еще сказать? Вы воины, можете презрением махать порошадцев, но я бы не советовал.

Лучше последуйте за ними. Узнаете о своей родной планете много нового. Не меньше, чем из познавательных квестов серии "Всемирная история. Фирма Суга".



Под мягкий звон часов Буре  
Принято отдыхать в калачке  
Кружат снежинки во дворе  
И, как мечты, летают голки

Неизвестный автор.

Игра начинается с эпизода, которым заканчивается в книге противостояние великого сыщика и профессора Мориарти, опутавшего весь Лондон паутиной криминальных связей. Выходя в горы Швейцарии, у гремющего горного водопада, происходит последняя схватка Холмса со злодеем. Добро побеждает, и труп гения преступного мира падает в несущийся вниз поток. Плышет, кружится, аниз по течению, плывет... а затем его выбрасывает на берег, рядом с высеченной на камне пентаграммой. Мгновение спустя Мориарти отвечает с дьявольским отсветом в глазах. Похоже, теперь Холмсу придется иметь дело с потусторон-

## Воскресший Мориарти

Не противоречит ли это классическому канонам детектива подполье? Да ни капельки. Был же у сэра Артура рассказ об ожившей тысячу лет мумии, которая наводила смертельный ужас на студенческий городок ("Номер 249"). А тут совершенно свежий труп Мориарти — почему бы ему не пойти прогуляться?

А вернувшись в Лондон Холмс пока ни о чем не ведет. Его очередное утро начинается в доме на Бейкер-Стрит с традиционной английской овсянкой к завтраку и препирательства с Ватсоном. И со свежей "Тоймс-Сквер", в которой помещена записка о массовых исчезновениях лондонских бродяг и попрошайек

# Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти

Вспомнив что один из таких бомжей как раз топчется на заднем дворе — идем поговорить с ним. Да, действительно, нечаять где попало в Лондоне стало опасно. Кажется, Холмсу придется подробнее разобраться в этом случае. Отправляясь на прогулку по Бейкер-Стрит, чтобы узнать побольше, а вернувшись, обнаруживаем в прихожей еще одну газету со статьей о том, что из музея среди была дня похищены скрипки Страдватори ценой в 100000 фунтов! Теперь уж точно пора приниматься за работу.

Тренировку наблюдательности и дедукции начинаем с собственного дома. Тут и задачка повернулась — великий сыщик задался куда-то ключ от шкафа со своими сыщическими принадлежностями. Миссис Хадсон только покачивает плечами, говоря, что нечего искать ключ на ее кухне, а все, что может предложить Ватсон с его армейским подходом, — это расстрелять замок шкафа из пистолета! Где же нам искать ключ в доме, в котором, как мы помним из Конан Дойля, газеты хранятся в ве-  
дерке для угля, а табак в наске персидской туфли? Начинаем обыск помещения и находим массу интересного.

Вот, например, камната Ватсона. У окна стоит "кровать односпальная, застелена на устоу". Под кроватью доктор хранит верную подругу — саперную лопатку, а то вдруг среди ночи придется окопаться? Рядом на вешалке красуется "мундир доктора. Стопроцентный клопок, пять пулевых отверстий". А вот комод — "здесь доктор хранил свои записки, пока их не стащил сэр Артур Конан Дойль". Перечислять остальные предметы обстановки не стану, хотя и они прокомментированы не менее забавно. Посмотрите сами.

## Двойная дедукция

После пары часов знакомства с игрой у меня сложилось мнение, что авторы, перечисляя необходимые системные ресурсы, забыли дописать следующую строчку: необходимо — геймер с IQ (коэффициентом интеллекта) не ниже 130, желательно — 140. Потом до меня дошло уж хорошо, а два — лучше. Ведь Холмс и Ватсон должны работать вместе! Если миссис Хадсон начинает отсылать Холмса за ключом от шкафа к инспектору Лейстрей, обратитесь к Ватсону. Он быстро найдет подход к пожилой леди, и тогда вы узнаете, что в доме завелась напаявшая мышь, которая, подобно сороке, тащит к себе в нору все, что блястит. Теперь, когда мы узнали главное, только и остается, что подманить на кулению в аптеке вопервизу кошку, выгнать из норы мышку и достать оттуда при помощи охотничьего хлыста ключ. Будет и другие ситуации, когда Ватсон окажется просто незаменимым: проведи отвлекающий маневр, чтобы ознакомиться с со-



Интересный участок, Пеллехо, здесь, как вы видите, очень редко.



Верните на одной из ваших картинок в этом музее!

держанием бумаг на столе у слишком рыного секретаря, или привести в чувство сторожа с Собачьего Острова

Дедуктивный метод Холмса — это отделение песка. Чтобы применить его к человеку или предмету, надо воспользоваться пулей. И можно узнать очень много интересного. Например, что Ватсон заначил копмсовы пять фунтов и спрятал их в каминной трубе. Или — наоборот, что Холмс, пряча остатки денег от Ватсона, закопал их под пыльным ковером. Или — чем занят в отсутствие посторонних директор музея. Такое занимательное времяпрепровождение будет дразнить ваше любопытство и чувство хитрости на протяжении всей игры.

## Играя в великого сыщика

Игра разбита на несколько глав, посвященных разным случаям из практики Холмса. Тут будут и «похищение скрипки Стравини», и возвращение Джека Потрошителя, и новые проблемы в Баскервильском зале, и, конечно, появление и малость подброженный Мориасти. Расследуя каждое криминальное происшествие, Холмсу с Ватсоном придется побывать в самых разных местах Лондона и окрестностей. Чтобы вам не пришлось долго таскаться туда-сюда пешком, авторы придумали следующую вещь: перед домом Холмса постоянно дежурит

куб. Оборотавшись к кубке, вы получите доступ к карте Лондона с отмеченными на ней допустимыми локациями, которых по мере продвижения сюжета становится все больше. А всего в игре около 80 анимированных экранов.

Естественно, в побе и клубе, в полицейском участке и музее мы будем сталкиваться с NPC. Их в игре около полусотни. Встречающиеся нам персонажи весьма колоритны и живописны. Тут и нищий попрошайка, постоянно толкующийся на заднем дворе, и преданный Холмсу уличный пацан, и инспектор Лейстред с самолюбием, намного превышающим его рост. Со многими придется беседовать неоднократно. По ходу расследования их поведение меняется, вследствие чего становится доступной новая информация.

Сбор информации, обследование локаций (и них тоже могут появляться новые вещи), оп-

Некоторые анимированные тайлы только те, с помощью рывка, и удается сложить в сотрудничестве



рос свидетелей, построение на этой основе выводов — вот основное, чем придется заниматься с нам с Холмсом. Как и положено сыщикам.

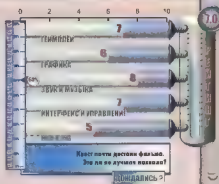
## Средства и методы

Скажем честно, что игре свойственен типический подход трешелной давности, времен Broken Sword'ов и Escape from Monkey Island III.

Экраны устроены просто: рисованный задник, на фоне которого передвигаются анимированные персонажи.

Но это еще можно пережить. Никто особо и не настаивает на 3D-Холмсе. Пусть его знаменитый профиль останется именно профилем. Но вот по-быстрому перемещаться с экраном на эк-

Интересный кабинет сыщика-брата Сам Майкрофт покажет на неподдающиеся величайшего сыщика



ран в квестах не просто жаловительно, а обидительно. А тут я столкнулась с тем, что переход с локаций на локацию (на Celeron 433, 64 Mb RAM) может занять секунд 20-30. Если перемножить это на имеющиеся в игре 80 локаций и учесть, что большинство из них нам придется посещать неоднократно, то время "просто" выразится нашими Врочем, "Буку" оперативно выпустит пачу, устраивающий "омнительное ожидание".

Зато в создании атмосферы викторианской Англии, знакомой нам как по книге, так и по фильму, авторы преуспели. Свою роль тут сыграли вид персонажей, их речь, даже скрипящая музыка, которая была использована для озвучки. И, конечно, поработавшие интерьеры. Дизайн помещений соответствует эпохе, а по поводу почти каждого изображенного на экране предмета можно получить остроумный комментарий, что превращает исследование локаций в этакое увлекательное мероприятие. Кстати, если уж речь зашла о юморе, покажем, что создатели игры сделали на него ставку как на одно из основных игровых средств. Хотя это уже не классический английский юмор, а английский юмор, преподнесенный через русское сознание. Почувствуйте разницу.

Диалоги Холмс-Ватсон были заботаны в фильме. Не менее милы они и здесь. Авторы не боялись отступить от классических источников, и мы узнаем о сыщике и его друге массу вещей, которых не знал сам Конан Дойль. И озвучивают любимых героев не менее любимые актеры — Василий Ливанов и Виталий Соломин.

Заканчивая обзор, скажу, что играть было приятно. Сложно сказать, что доставляет больше положительных эмоций: решение очередной головоломки или наблюдение за поведением героев. "Шерлок Холмс" — это классический образец квестового жанра с не менее классическими героями.

Квест для любителей классики. ■



Или Лейстред депрешивала этого твоего, тот обещал полицейскую косяку. Поможем инспектору?





ном, монтажника. Особенно он обогатится, когда, готовясь к конкурсу "Госпожа Смерть", Громова разожжется косою, черепом и сабаном.

В использовании квестовых предметов есть пара особенностей. Первая. Когда для решения проблемы необходимо более одного предмета, их надо комбинировать между собой прямо в инвентари, получая при этом этакую "набор агента". Например, "монтажка + нож" для взламывания двери или "гаечный ключ + табуретка" для ремонта водопровода. Другая особенность — в некоторых местах игра устроена таким образом, что вы не сможете взять нужную вещь (например, выкрутить лампочку), пока не будете точно знать, для чего она вам нужна.

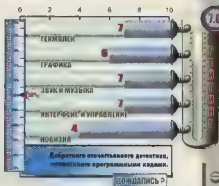
Кстати, у меня создалось впечатление, что пребывание в городке представляло для правопорядка Константина Громова заметную усложняющую Неравноморска в румы

## Управление героем

Все просто донельзя — в двух кнопках имелись заготовиться сложно. Скажу только о паре дополнительных клавиш. Поскольку топология Неравноморска явно похожа на паталогия — так принудительно искривлены улицы — на кнопку F1 повешена самая необходимая помощь: план города. А кнопка F12 — это экстренный вылет в окошко. Предусмотрено, очевидно, для тех, кто играет на работе.



В целом квест произвел приятное впечатление. Игра подгружается без провалянок. Головоломки смешны и достаточно логичны. Текстовые логики устаревшие. "Агент" — это просто анимация на рисованном фоне. Но у дизайнеров играется стиль — анимация хороша и оригинальна, а задники прекрасно нарисованы. Сопрово



дающие игру тексты забавны. "Агент" конечно, на любителя, и в основном он понравится тем, кто любит детективный жанр и у кого саркастический склад ума.

## America: No Peace Beyond The Line

Жанр: RTS • Издатель: Data Backer • Разработчик: Related Designs • Платформа: Age of Empires 1, 2  
Системные требования: P200/P1-300, 64/128Mb • Шутка/мелодия: Локальная сеть • Ссылка: СБ: Один

**В основе** > Один из многочисленных кланов Age of Empires, выходящих сейчас в больших количествах. На этот раз — про завоевание Америки близкими.

**Как играть** > Быстро и так зовут, но я все же скажу: как в AoE. Изменений по сравнению с оригиналом практически нет (ну, спайты, конечно, переписывали и названия поменяли), да и не нужны они никому. Движок — точно как в AoE. Четыре расы: индейцы, мексиканцы, США, бандиты. У каждой своя особенность, а у индейцев две миссии в довесок к шести стандартным.

**Реализ** > Разработчики хорошо выбрали тему и реализовали ее на приличном уровне. Брифинги прямо-таки пропитаны атмосферой того времени, ролики хороши, а музыка великолепна (в этом аспекте America, похоже, переигрывает AoE). Парой попадаются знакомые каждому СШАшину герои — знающие мужчины типа Билли Кинга, выбивающие вареного глаза с расстояния в 200 м. Из револьвера.

**Сюжет** > Как уже замечалось выше, движок почти как в AoE, а это не есть хорошо. И опять же, но выжить — муть. Еще пейзажи все одинаковые — Дикий Запад глазами дальничка.

**Что еще** > Будь у "Америки" издатель не какой-то там Data Backer, а Microsoft — не исключено, что играли бы все. А так

6,5

ДОЖДАЛИСЬ? Доскональный клон Age of Empires. Рейтинг — за тщательность проработки.

## Autobahn

Жанр: Аркадные гонки • Издатель: IncisGold • Разработчик: IncisGold • Платформа: Midnight Racing  
Системные требования: P200/P1-300, 32/64Mb, 3D укл. • Шутка/мелодия: Нет • Ссылка: СБ: Один

**В основе** > очередное бездарное использование "заплатки кинков". Предыдущий шедевр под названием Midnight Racing не устроил, и инноваторы решили заботиться еще один. В основу игры легли гонки по германскому автобану (это типа омерзительных ханжливцев или нашего МКАД) вроде как это должно было привлечь народ к игре. Не привлекло.

**Как играть** > 1. Смотрим начальный ролик, который показывает просвещение лучей света через надписи Autobahn 2. Нажимаем Duel 3. Выбираем трассу и желаемую торопайку, отдаленно напоминающую Porsche 911 4. Жмем "старт" и, дожидаясь появления изображения, давим Esc, после чего деинсталлируем игру.

**Реализ** > Смешно даже говорить.

**Сюжет** > Полный. Графика — первый NES выглядит лучше. Музыка — фанат. Физики, можно сказать, нет — так просто, машинки ездят, поворачивают до врезается по-диотски. А агрессивен, как неделю не кормивший тип.

**Что еще** > Игра занимает 30 мегабайт. Вот

1,0

ДОЖДАЛИСЬ? Даже не собирался — было бы чего ждать.



## Carnivores (3): Ice Age



Жанр: Симулятор охоты • Издатель: WizardWorks • Разработчик: Action Forms • Платформа: Carnivores 1, 2  
Системные требования: P200/P1-400, 32/64Mb, 3D ускор. • Мультиплеер: Нет • Сетевая СД: Один

**В основе** > Укрюковая команда разработчиков Action Forms, прославившаяся в свое время неплохим дуэло-клоником под названием Chasin. Пару лет назад они выпустили еще один успешный проект — Carnivores (то был сим охоты на динозавров — охота тогда была популярной темой на волне успеха всякого Deer Hunter) и не нашла ничего более интересного, кроме как клонировать его из года в год. Наверно, американцы до сих пор покупают.

**Как играть** > Как в первые две "части". Точнее-точнее. Есть несколько территорий, где мы можем охотиться (на этот раз, правда, не на динозавров). Выбираем оружие, снаряжение, и вперед, на охоту разных видов доисторических животных: мамонтов, снежных чепухов и птиц, размера XXL (это чтоб не промахнуться). Для привлечения животных к своей персоне используется мажор — проорал в трубу, и вот уже на горизонте взволнованный мамонт несет покорять самку, а на самом деле — ловить пулю в лоб.

**Rules** > Если вы не играли в предыдущие части, то игра вам может понравиться и вы проведете за ней денек-другой.

**Sexxx** > Он в том, что Action Forms ничего не сделали с игрой (и, по ходу, не собирались). Кроме того, что перевели текстуры ландшафта и впустили в игру новые модели.

**Что еще** > В "Задачник" Windows игра занесена как Carnivores 2.

5.0

ДОЖДАЛИСЬ? Если вы видели хотя бы одну из Carnivores, то можете смело проходить мимо.

## Maniac



Жанр: Симулятор гонимого • Издатель: Virgin Interactive • Платформа: Garguier, GTA (отделено)  
Системные требования: P200/P1-300, 32/64Mb • Мультиплеер: Нет • Сетевая СД: Один

**В основе** > Отматывал один перец в тире своей пожизненный срок и никому не мешал. Но вдруг какому-то ненормальному он зачем-то понравился, и тот вытащил его из места заключения. И кто его прошил?

**Как играть** > Helst — это своеобразный симулятор грабежа со стратгической основой. Есть задание и есть город (почтучно маленький), в котором мы нужно выполнить. Но для этого, как правило, нужны деньги. В городе наличествуют различные объекты для обидного налета по-американски: бори, закуские и, конечно же, банки. Не все можно отграбить — в каждом случае стоятся определенные условия для нападения (например, наличие инструментов для взлома). Подобрать динамит, или потащить ночью собирать банду и совершать все более дерзкие рейды. Выполнение задания, энтрируем на новую карту.

**Rules** > Ночной ралик — вот самый большой рулез. Он, конечно, не без огрехов, но производит очень хорошее впечатление. Сама идея игры — тоже большой рулез. А так — все.

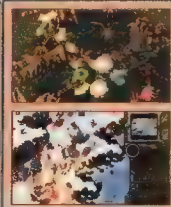
**Sexxx** > Исполнение — ужасное. Протождение одной миссии исчисляется часами (!) — ведь каждую приходится переигрывать по двести раз. Сохраняться нельзя, несправедливых условий — море. Интерфейс совершенно не интуитивен, а туториала нет.

**Что еще** > Отдать бы концепцию в нормальные руки — был бы хит.

3.5

ДОЖДАЛИСЬ? Нет. Совершенно сырой продукт, строго не рекомендуется к покупке.

## Kingdom Under Fire



Жанр: RTS • Издатель: G.O.D. • Разработчик: Phalagran • Платформа: Warcraft, Diablo  
Системные требования: P200/P1-300, 32/64Mb, 3D ускор. • Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сетевая СД: Один

**В основе** > Warcraft, великий и ужасный. Скопирован как под колышку. Чистая работа. Плюс немало собственного художества.

**Как играть** > Как в Hero, но с некоторыми оговорками. Помимо обычных юнгов, есть герои, эквивалентные на сцене небольшому отряду и обладающие постоянно растущими характеристиками. Герои не только бунтуют в больших баталиях, но иногда проводят миссии в духе Diablo: шлепает партия из нескольких добрых молодцев и всех мочит с какой-то одному сюжету ведомой целью, тоннами набирая экспу. И в-третьих, этих героев, как в RPG, можно одеть в броню, сунуть меч в зубы и наплать на них пару волшебных колец.

**Rules** > Смыслов разработчиков — это рулез. Штроили мы, штроили и наконец поштроили. Но добротно, надо сказать. Если бы не 2001-й год на дворе...

**Sexxx** > В том, что сейчас таки именно 2001 й год. В 1997 м токая графика и AI были стандартом, а еще годом раньше считались бы провизом.

**Что еще** > От ударов герое обычные юнты красиво разлетаются кровавыми ошметками. А еще — разработчики родом из Корей.

5.5

ДОЖДАЛИСЬ? Странно, что G.O.D. взялась издавать откровенно нехитовую игру.

## MAD: Global Termonuclear Warfare

Жанр: Аркадная стратегия • Издатель: Real Networks • Разработчик: Small Rockets • Владельцы: GTW (Amiga), Global Domination  
Системные требования: P166(PII-300), 16/32Mb • Мультиязык: Локальная сеть, Интернет • Ссылка: CD, Орин

**В основе** > Еще одно возможное разбомбить Америку. Римейк одноименной игры с платформой Amiga, по совместительству — почти копия неудачной Global Domination.

**Как играть** > Есть два противоборствующих блока. У них под властью по несколько стран, которые приносят им ресурсы и которые нужно завоевывать и отвоевывать. Ресурсов два — уран и деньги. Уран идет на постройку ядерных ракет, деньги — на возведение зданий, а также проведение исследований. Баланс между добычей урана/финансов можно и нужно регулировать, срабатывая с текущими задачами и целями. Выделение денег на науку способствует появлению новых вооружений.

Главное, что надо делать в игре — сбивать ракеты врага и посылать в него свои. Над каждой страной можно повесить космическую станцию и совершенствовать ее, добившись одна ракета не промажет.

**Verdict** > Однозначно, основная идея игры — кому не охота засадить ядерной американцам! К тому же есть над чем подумать, добычи не просто туло пускать ракеты туда-сюда. Графика нареканий не вызывает, так же как и музыка.

**Sex** > Геймлейк однообразный — надолго игры не хватит.

**Что еще** > Разработчиком свойственен юмор (особенно в названиях стран), что всегда приветствуется.

6,0

**ДОЖДАЛИСЬ?** Сдается мне, перед нами мало кому нужная записка мало кому не нужного Global Domination.

## State of War

Жанр: RTS • Издатель: Crystal Interactive Software • Разработчик: Cytron Studio • Владельцы: Z  
Системные требования: PII-300(PII-450), 32/64Mb, 3D ускоритель • Мультиязык: Локальная сеть, Интернет • Ссылка: CD, Орин

**В основе** > Хотели сделать стратегию. Чтобы красиво и с размахом. Взрывы — бомб! Ландшафт — уу! Сюжет — ого-го!

**Как играть** > С первого взгляда кажется, что видишь типичную плоскую RTS типа C&C, на примере через полминуты начинаешь разгадывать аналогии с Z. Есть база игрока и база врага. У обоих — минимальное количество зданий, а на карте разбросаны шахты, заводы, научные центры, элитные отряды и другие «тропки», которые необходимо захватывать и переименовывать. Фильмы и регулярные выпускают технику, шахты добывают золото, научные центры дают очки на исследования, которые идут на апгрейд техники, и так далее. Фактически, здания в State of War — как секторы в Z. Прибавьте сюда еще всеские десанты и бомбардировки врага.

**Verdict** > Геймлейк увлекает: а) графика хоть и спаренная на тот насиче на спецэффектах, но любые взрывы редеалеры отдают, а жифорсы потанцуют от напряжения (шучу). Музыка очень приятна.

**Sex** > Глупые ландшафты с бутафорскими горами и плато, куда не ступала нога юнтера. А ступала она строго по тропкам между этими нюансами местности. И сюжет — про хакеров и главнокомандующий компьютер.

**Что еще** > Здания и турели строятся моментально, в отличие от юнтеров.

6,5

**ДОЖДАЛИСЬ?** Никто не ждал, но вышла неплохая комбинация идей C&C и Z.

## Swedish Touring Car Championship 2

Жанр: Автомобильный • Издатель: Electronic Arts • Разработчик: Digital Illusions • Владельцы: STCC 1  
Системные требования: PII 300(PII-600), 32/64Mb, 3D ускоритель • Мультиязык: Локальная сеть, Интернет • Ссылка: CD, Орин

**В основе** > Такие уже привычные для нас кольцевые гонки. На этот раз — из Швеции.

**Как играть** > С удовольствием, ибо STCC2 — самый настоящий симулятор. Никаких признаков аркадности. Реальные автомобили и не менее реальные трассы. Тотальная надстройка всего и вся. Жизнеспособная физика и нестрогие правила. Напряжение во время гонки колоссальное.

**Verdict** > Физика «однозначно рулит». Все тонкости управления передне- и полноприводных машин чувствуешь на собственной шкуре. Поддавай газу в ненужный момент — зодный мост уходит в занос. Отпусти газ в неправильном положении руля — аналогично. Сложность заключается еще и в том, что нельзя быстро среагировать на этот занос — нужно его предугадать и заранее начать корректировать. Через некоторое время к этому привыкаешь, но заставить себя действовать поперек все равно не можешь — ведь вроде только что машина шла как надо, но уже через секунду. Графика в порядке — многополигональные модели машин и красивые эффекты.

**Sex** > Игра только для хардкорных автосимуляторщиков. Хотя это не особенно и Sex.

**Что еще** > Поток хардкорных симуляторов растет винит и албит. Видимо, чейт

8,0

**ДОЖДАЛИСЬ?** Отличного симулятора, как говорится, «во для всех».

## TRANS



Жанр: Tactical Action/WTS • Издатель: WizCom Entertainment • Разработчик: Net-Games  
Платформа: Boffalzone 1/2, "Железная Стратегия" • Системные требования: PI1-400/PI1-600, 64(128)Mb, 3D укл.  
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Ссылка CD: Один

**В основе** > Очередной пропуск на будущее для человечества — власть корпораций, быва за господство над Землей и, как результат, тотальный хаос на планете. Но это было раньше. Теперь человечество обрело мир. Но жажда носится все еще бушует в умах людей. Для ее подавления создали специальный симулятор — TRANS, заставляющий разум человека играть в вымышленную войну. Использование TRANS обязательно для всех жителей. Нечто подобное было в Warcraft

**Как играть** > Сначала кажется, что игра — тупой экшен. Затем нам предлагают построить базу, сразу понимаешь — это экшен/стратегия. Потом начинается настоящий бой, и приходит осознание того, что это еще и тактика.

Главная действующая сила — роботы. Помимо обычного боевого вида, они могут трансформироваться в какой-нибудь другой. Вот тут-то и надо думать — кем напасть, кем отразить нападение, кем. Если просто туло сражаться, то победа достанется врагу. В этом сложность и вся соль геймплея TRANS

**Рецензия** > Сам его выш — это сам геймплей. Графика приятна, но ничего особенного. Музыка — тоже.

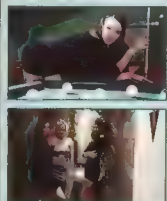
**См. также** > Ужасные тормоза и несколько неудачный вид от третьего лица

**Что еще** > Роботы умеют стрейфиться — прыгают как лягушки

7,5

**ДОЖДАЛИСЬ?** Немного недоработанного, но интересного микса жанров.

## Рандеву с Незнакомкой 2



**Железо:** Электроника • **Надстройки:** "Руссобит-М" • **Разработчики:** Easy-Soft • **Полнота:** Паралел "Рандом" • **Системные требования:** P200(PIII-300), 32Mb • **Мультиплатформ:** Нет • **Ссылка CD:** Да

**В итоге** > Неудачность сотрудников Exe-Soft, из года в год стремящихся заполнить зрительскую нишу отечественного игрового рынка собственными продуктами. И ведь получается. За отсутствием конкурентов.

**Как играть** > Как в "Эротическое Игрушки" первую "Рандеву с Незнакомкой" и "Новые Эротические Игрушки" Основной смысл: общение с девушками, состоящее в выборе реплик из списка и выслушивание ответов (или иной реакции) на них. Цель — соблазнение, перенос действия в интимные условия и наблюдение за стриптизом. Логическое развитие акта развращения остается за кодом — ведь это эротика, а не поэзия

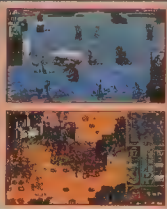
**Notes** > Прогресс со времен первой части налицо. Интерьеров стало гораздо больше, и они даже не «двиги и паллады рядом», а вполне продуманные и жизненные. С подбором девушек **Exe-Sol** также не промахнулись: выглядят они много лучше грешивших, до и не переиграющих в произнесении фраз. Видимо, используются объекты финансирования

**Что еще** > Человек, слабо озабоченный от просмотра стриптиза в XX-й раз, может озвереть. Проматывать роллики-то нельзя, а дойти до финала с первого раза способен разве что Дон Жуан.

ПО ВКУСУ  
И ЦВЕТУ

**ДОЖДАЛИСЬ?** Кто не ждал, тому до лопатки. А кто ждал, тот дождался.

### Хроники Героев I-IV (Heroes Chronicles)



Журнал «Французская стратегия» в Издательстве «ЭКО»/«Буки» • Разработчик New World Computing/MIST and • Периодичность: 11/13  
Составные проблемные: P100P/2001, 1632/4M • Мультимедиа: Нет • Скааны CD: Суммарно — четыре

**В октябре** > Желание 3DO скоротать фанатам ожидание четвертой части "Героев" (та, которая в 3D и все такое), заодно подзаработать на карманных распадах и банках для "Феррари" "Хроники героев" представляет собой четыре мини-компонента, по восемь карт в каждой. Продаются они все за отдельную цену. Описывать несколько раз одно и то же не стоит, поэтому обзор первых хроник мы не делаем, а решили дождаться выхода всех. Дождитесь!

**Как играть** > Догодайтесь с трех попыток

**Резюме** > Кампания специально сделана так, чтобы играть в них было не особо сложно и в то же время долго. Ровяки хорошие, как и музыка. Сюжет расписан очень красноречиво — ценители подобных вещей будут удовлетворены.

**Скучно** > Все же всемагическую каждую "хронику" поговаривают. Потом никаких новых орфографических, существ, городов нет. Опытным игроком в Heroes все четыре "Хроники" неинтересны, даже на Impossible проходимся без малейшего напряжения. Скучно, господа.

Что еще? Лишь бы 3DO не вошли во вкус, как с это произошло с Army Men

## НА ВКУС И ЦВЕТ

**ДОЖДАЛИСЬ?** Почки новых компаний для начинающих и слабых игроков. Среднего пошиба и с реальными

# ЗЕМЛЯ 2150 ДЕТИ СЕЛЕННЫ

транспортная система проинформирована о передвижении так называемых, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завое не только обладает собственным источником электрообеспечения, но располагает специально подготовленными конструкцией местами для установки защитного оружия, так что даже небольшие отряды могут организовать полноценную бойцовую единицу на территории захваченной.

Значит, «Грибли» в начальной стадии подчиняются установленным правилам, но впоследствии, когда они перестанут быть пассивными для перевозки энергоблоков. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют контролировать не только и достаточно эффективное оборудование: радары, ракетные установки и даже лазерные орудия. В конечном итоге они будут использоваться.

Конечный этап, когда любая военная база будет поступать все оборудование информации о ходе военных действий и о состоянии промышленности. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.

Завое, которые, в конечном итоге, будут использоваться для захвата и оборонных сооружений. Несмотря на то, что в ходе боя не достигают нужных результатов, для чего к боевым действиям можно использовать площадки, в то время как этот способ гарантирует полную безопасность. Он позволяет использовать для захвата территории, которые не могут быть захвачены в традиционном смысле. А что касается

Универсальный транспорт способен производить ремонт, так как боевые единицы могут быть восстановлены в любой момент. Это позволяет им оставаться в бою в течение длительного времени. Кроме того, они могут быть использованы для захвата и оборонных сооружений. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.

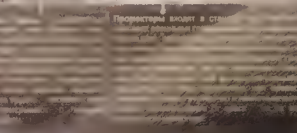


Технологические решения, разработанные в рамках проекта, позволяют использовать для захвата и оборонных сооружений. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.

Тяжелый бронированный вертолет «Грибли» предназначен для проведения специальных операций. Он обладает высокой скоростью, так как имеет возможность в любой момент изменить направление полета. Кроме того, не «Грибли» может быть использован и для захвата и оборонных сооружений. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.

Вертолеты «Грибли» могут быть использованы для захвата и оборонных сооружений. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.

Универсальный транспорт способен производить ремонт, так как боевые единицы могут быть восстановлены в любой момент. Это позволяет им оставаться в бою в течение длительного времени. Кроме того, они могут быть использованы для захвата и оборонных сооружений. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.



Тяжелый бронированный вертолет «Грибли» предназначен для проведения специальных операций. Он обладает высокой скоростью, так как имеет возможность в любой момент изменить направление полета. Кроме того, не «Грибли» может быть использован и для захвата и оборонных сооружений. Завое, которые не в этом случае не должны быть полностью уничтожены. Отступать некуда.

ЛУЧШАЯ  
СТРАТЕГИЯ ГОДА



2150: ВОЙНА МИРОВ



2150: ДЕТИ СЕЛЕННЫ

СТАЛА  
ЕЩЕ ЛУЧШЕ



Фирма «1С»

125000 Москва, ул. Садовая

Тел.: (095) 787-8877 Факс: (095) 787-8878

Сайт: www.1c.ru

ИГРУШКИ

Фирма «1С»



ТОПШОРС  
INTERACTIVE

Москва, ул. Садовая, 125000

Сайт: www.topshore.ru



# Оптимизация Windows 95/98/Me

минимум необходимого —  
максимум возможного

Новички вы сталкивались со случаем, когда компьютер неизбежно тормозил. Никогда не задумывались, почему так происходит?.. Чаще всего причиной тормозов является использование программ типа Tallyman, Lifestar и прочих, существенно загружающих систему. Потому что для их нормальной работы необходимо как минимум 64 мега оперативки.

Конечно, это неактуально для тех, у кого четвертый "Пентиум" с 512 Mb RAM. А что делать тем, у кого скромный P166?.. Не расстраивайтесь — мне известны реальные случаи, когда оптимизированный первый "Пень" работает быстрее второго. Прочитав эту статью и опробовав на практике описанные в ней приемы, вы ощутите реальный прирост в скорости у Windows 95/98/Me (а в некоторых случаях — 2000 и NT).

## Из области красоты

Многие любят пинать на рабочий стол высококачественные обои, да еще и в TrueColor, которые жрут целых 2 мегабайта драгоценной оперативки, снижая производительность системы. Зеленый фон — и больше ничего быть не должно. Также советую убрать во вкладке эффекты (effects в английской версии), анимацию (визуальные менюшки, окошки и прочие "красивости") и старжажики шрифтов — системе должно полегчать.

Уберите загруженный логотип. Сделать это совсем несложно. Зайдите в MSDOS SYS и смените параметр logo с 1 на 0. Если параметр не прописан, то впишите его самостоятельно. Таким образом вы сэкономите несколько драгоценных секунд. Следует также вписать строку BootDelay=0 — это сократит паузу при загрузке до 0, а во время как по умолчанию задержка выставлена на 2 секунды. Правда, при этом будет сложно пона-

дать в стартовое меню (клавиша F8), но это легко можно обойти, просто держа нажатым CTRL в процессе загрузки.

Если дальше следовать тропой юного "осколителя фоточки", то можно убрать звуки. Панель управления/Звук. Замените схему на поле, ваша система будет грузиться быстрее на старте, ускорится открывание всяческих окошек, а при выключении компьютера не будет томительного зевания.

Далее — шрифты. Уберите все, которыми не пользуетесь, и системе не придется тратить драгоценную оперативку на буферизацию десятков установленных шрифтов.

## Увеличение быстродействия

Сначала разберемся со swapom (swap-файл). Заходите в Мой компьютер/Свойства/Быстродействие/Виртуальноно память. Обычно его ставят раза в 3-4 больше, чем обычная память компьютера (это правило верно только для машин с памятью меньше 256 Mb — если памяти больше, то увеличение swapa приведет лишь к растрате дискового пространства, а не к приросту быстродействия). Рекомендуется ставить swap на диск (или раздвеле), где стоит "Винды". То есть если у вас 32 Mb оперативки, то файл подкачки надо ставить мегах этак на 150-200. Если у вас на компьютере не скляко винчестеров (физических, а не один, разбитый на несколько разделов), то имеет смысл Windows и ее swap-файл держать на разных дисках. Скорость работы от этой нехитрой операции заметно возрастет.

Если в настройках Мой Компьютер/Свойства/Быстродействие/Файловая Система указать, что ваш компьютер с файловый сервер, он будет работать быстрее, так как станет активнее кэшировать данные, будет использовать больше памяти. Если не уверены, то лучше не ставить, особенно если у вас в районе проблемы с электричеством, потому что если отключат питание, возможна потеря данных — они просто не успеют записаться на диск (за совет спасибо Дмитрию Турецкому).

Пришло время разбраться с кэшем. Откройте "блокнотом" C:\Windows\system.ini. Создайте параметр [vcache] и присвойте

Для 32 MB RAM.  
[vcache]  
MinFileCache=2048  
MaxFileCache=6144  
chunksz=512  
NameCache=2048  
DirectoryCache=48  
Для 48 MB RAM:  
[vcache]  
MinFileCache=2048  
MaxFileCache=8192  
chunksz=512  
NameCache=2048  
DirectoryCache=48  
Для 64 MB RAM:  
[vcache]  
MinFileCache=2048  
MaxFileCache=10240  
chunksz=512  
NameCache=2048  
DirectoryCache=48  
Для 128 MB RAM:  
[vcache]  
MinFileCache=4096  
MaxFileCache=16384  
chunksz=512  
NameCache=2048  
DirectoryCache=48

И из числа "скрытых возможностей" В разделе [boot], заменив строку shell=Explorer.exe на shell=Progman.exe, вы сможете насладиться "чуждым" интерфейсом Windows 3.1

## Позвоно для автозагрузки — даный

Не все программы, стартующие с компьютером, находятся в вышеупомянутой папке. Если у вас стоит Win'98, в папке Стандартный выберите Сведения о о-

Потом выберите Настройка системы, а далее Автозагрузка. Я бы посоветовал убрать все галочки, кроме explorer.exe





# ВЕСЕЛЫЕ ИСТОРИИ ЭКРАН НЕ ПОКАЖЕТ ВАШ...

Статья "Веселые истории про..." жила в... сценарий калусов, с которыми столкнулись разработчики...  
...и каждый из участников проекта — Алексеем Сидоренко... и эфирный...  
...общая тема... рассказы о развитии...  
...разработчики...  
...идея

Только, пожалуйста, не надо возмущаться, дескать: "Как это не покажет? А подать сюда веселые истории!". И именно в виду веселые истории, которые происходили во время доводки до ума игры "Проклятые Земли", и связаны эти истории почти целиком и полностью с багами в игре. Причем довольно таки часто это баги в момент проваления вызывали не столько смех, сколько досаду, и лишь потом, когда о них вспоминали, вдруг выяснялось, что на самом-то деле все было очень смешно. Так что, дамы и господа, не обижайтесь, что во время игры в "Проклятые Земли" наше экран не покажет тех веселых историй, о которых я сейчас расскажу.

## Разум искусственного интеллекта

Вобщем говоря, "Проклятые Земли" — игра как бы это сказать с характером. В процессе всей работы она время от времени вдруг начинала, что называется, "себя вести". Это свойство проявлялось у нее еще во время работы над самой первой неигровой девушкой, которая в момент своего появления воспринимала своей крестницей и красавицей, ну а сейчас может вызвать разве что чувство удивления ути опускания.

Сюжет той девушки был очень простой: бедняжка на берегу стоит лучинка и вдалеке беспоясанный огонь на площадке куда-то за реку, позади горит костер, бегают собаки — в общем, простая и суровая картина простой и суровой жизни на простой и суровой земле. Сюжет этот, при всей своей беспроблемности, делался довольно долго, потому что тогда все прописывалось и собиралось буквально на коленке. То козеро не туда посмотрит, то огонь не в том месте загорится, словом — обычные и скучные баги.

Но — этот раз после очередной переборки произошло то, чего не ожидал ни-

кто. Костер горел где надо и козеро смотрело куда задумано. Вот оно успешно полетело над панотками, развернулось, показав панораму песчаного берега, приблизилось к лучинке, чтобы сделать крутильный план. А лучинка, лишнего слова не говоря, сделала энергичный жест рукой в сторону козеро (дескать, задолбался!), повернулась и деловито зашагала куда-то вдоль берега. Козеро с полным безразличием смотрело на опустевший берег, а создатели, чье творение вдруг обрело свободу воли, обалдев по смотрели друг на друга.

Причину нашли: каким-то образом лунные передатчики поведения одной из собак, и она отправилась патрулировать на край карты. Вроде ничего особенного не в том момент создавалось полное впечатление, что этот женщине действительно надо было раз за разом позировать на песчаном берегу.

Это было первым звоночком, предвещающим о том, что развитая логика поведения в нашей игре может оказаться не только багом. И действительно, когда "Проклятые Земли" стали уже не девкой, а игрой "поведение" начало преподносить

сюрприз за сюрпризом. Уже на этапе бета-тестирования произошло история, которую непосредственные свидетели запомнили на долгие годы (да было их, свидетелей, не так уж мало). Итак, человек получил новую версию и прыгнул привычно загрузил ее, привычно глядя на экран главного меню.

А надлежало заметить: главное меню, этот многорукий каменный столб с коменными же табличками, величаво разворачивалось, неспешно спускалось с горы и шло себе прогуливаясь по холмам, осторожно обходя возвышения, чтобы не задеть животное лапу. Впечатление от этой картины, наверное, навсегда отложилось в памяти каждого, кто это видел.

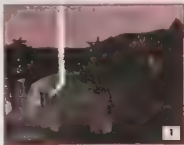
Ларчик открывался просто: по разнообразию техническим причинам столб был реализован как монстр, и в случае аварии редкого персонала этот монстр пошел патрулировать окружающую территорию!

Примерно к тому же времени относилась и история с напуганным Проклятым. Когда наш доблестный герой Зак и стиратор-моя вошли в подземелье для последнего боя, кто-то решил для проверки, уж не помню чего, но пасть на Тед-Рико. Рико от этого был ни жарко ни холодно, а вот Проклятый — этот ухаживший чудовище и манной кашмар джунглей. Оно попросту испугалось иметь дело с таким безумцем. И вместо того, чтобы начать фантасматический бой, самым позорным образом бегало [вотал] прочь от Зока, стараясь затаиться в самый дальний конец зала. Так что фразе "бей своих, чтоб чужие боялись" оказалось

спровоцировано на все сто процентов.

## Волею графики

Впрочем, гораздо чаще, чем AI, всякого рода сюрпризы начала преподносить графика. Например, у территории (местности) было замечательное свойство — она могла иметь отрицательный наклон, причем зрительно уподоблять это место невозможно. Но зато, если персонаж шел по



этому рельефу, он в какой-то момент вдруг подскочив на несколько метров в воздух, потом опускался и толкал дальше как ни в чем не бывало. А если над этим местом пролетал файербол, то выглядело это еще зрелищней. Впрочем, скриншот этого у меня сохранился, и желающие могут посмотреть [картинка №1].

Вообще говоря, пробы и ошибки во времени отладки 3D-движка иногда приводили к удивительным результатам. Пока не было как следует сделана обработка размеров боксов объектов, одни персонажи бежали сквозь других, человек мог залезть в бревно, и время от времени на экране возникали жуткие монстры, вызывающие в памяти классический ужастик про муху [картинки №2 и №3]. Впрочем, некоторые незаметные товарищи сознательно пользовались этим и заставляли героя оказываться, так сказать, в двусмысленном положении [картинка №4]. Признаться честно, этим "сознательным незаметным" был я сам, и честно говоря, самые злые интересные картинки из своей коллекции я предпочту сохранить для частных зрителей. И не то чтобы я специально искал самые пьющие ресурсы, отнюдь! Просто исторически сложилось, что, тестируя очередную версию игры и очередной вариант карты, я старался сделать то, чего ни программисты, ни левел-дизайнеры не ожидали от игроков. А игроки — они люди, прямо скажем, изобретательные. Если что-то можно сделать неправильно, они это делают неправильно, а если что-то сделать неправильно нельзя, они все равно делают это неправильно.

## Берегись Избранного!

Вот я и пытаюсь по мере сил имитировать такого игрока, и надо сказать, что кое-где это удавалось. Например, все помнят, с какой скоростью убегает молчащий в самом начале самой первой миссии? Это — результат того, что как-то раз, начав новую игру, я взял да и... Словом, Избранный оказался несколько не таким, каким его воображали себе местные жители [картинка №5]. Впрочем, по приходе в Поселок я тому же самому Избранному назначил наказание, которое он вынес стоически [картинка №6].

Вообще, в те славные времена герой был куда круче, чем сейчас (само собой, что это был баг) — враги умирали от страха на расстоянии десятка метров от него, стоило только Избранному или кому-то из его друзей замочить топарня [картинка №7].

Да, кстати, а почему я его называю то Избранным, то Герой, и ни разу не Зак? А потому что это имя появилось, в общем-то говоря, незадолго до релиза и было предметом

долгих и жарких споров, как и другие имена. А до того он был "никому-никто, и звать никак". Людям со стороны это ока-

залось понять трудно, и на одном из ранних эпизодов переговоров с зарубежными партнерами они, среди всего прочего, выразили недоумение, почему у главного персонажа такое странное имя — "Gegog".

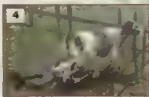
Но самым деле предумышленным имен оказалось весьма неприятным занятием — требовалось, чтобы, с одной стороны, имени не резали слух, с другой — не были похожи на привычные, с третьей — чтобы они, но дай бог, не означали какой-нибудь похотикиши на каком-нибудь распространенном языке.

Правда, в этом мне помог мой крутой собеседник — ролевик и толкинист, чьими именами я без зорения пользовался. Надо сказать, что народ отнесся к этому с юмором. Например, Бабура — это реальное прозвище мастера-разведки на "Хоббитских Играх" 99-го года, и когда он узнал, что превратился в Гоббур-Скрягу, он несколько не обиделся, наоборот — гордо заявил, что, значит, не зря трудился больше того, кто мне чуть ли не очереду выстреливал из жепящих полостей в игру, и некоторые всерьез обижались, когда узнавали, что поезд ушел и мост больше нет.

## "Дорогой друг!.."

Тексты вообще и брифинги в частности — это очередной раздел "веселых историй". Классической историей можно считать то, как я решил заменить в тексте всех "агров" на "людоедов", и послушный "Ворд" действительно заменил их ВСЕХ. То есть когда в тексте появилось слово "погребальная песня" в новой редакции, мне сначала стало весьма нехорошо и лишь потом весьма весело.

Впрочем, некоторые вставки по текстам я делал специально: например, в ресурсном файле существует запись с "пустым именем", то есть которая не должна выводиться



в игре. Это так, значит, вы сумели залезть в ресурсный файл. Учите, что если вы будете в нем что-то менять своими шалопайными ручками, игра может глючить или вообще не запустится". И как было приятно увидеть на ниваловском форуме сообщение, начинающееся словами "Дорогой друг! Если вы читаете это сообщение, значит, вы сумели залезть на форум." Ей-ей, приятно, что труд не пропадал даром.

Но вернуться к брифингам. Наверное, всякий, кто играл в "Проклятые Земли", хотя бы раз да пинал случайно. Но мало кто знает, что в первом варианте брифингов, когда игроку просто показывались портреты говорящих, это свинец имело примерно метр свинца в толпе и производило самое устрашающее впечатление. Но зато тогда было проще с расположением предтонов, о которых шла речь. А с новой системой брифингов иногда случались казусы [картинка №8].

## По данным... подробнее...

Когда же дошло дело до мультиплеера, то врады бы уже отработанный интерфейс поселка вновь начал преподносить сюрпризы: например, некоторые из персонажей оказались слишком секретными и выступали только с черной полоской на глазах [картинка №9].

Ко времени работы с мультитекстерными квестами относится и история с авиацией. Для тестирования был сделан фэйковый квест «Ловить белого волка около стада свиней», и, соответственно, требовался драфтовый текст. Я, жалая позаволбить себя и тех, кто будет отстраивать работу мультитекста, написал что-то вроде: «Поданным авиа-разведки, белые волки силой от одного человека подрывались к нашим колодезным свинам». Этот текст вместе с остальным в рамках сдочки очередной версии попал к переводчику в руки. Переводчик, ничего сумевший, его перевел, и версия уехала за границу. И пришлось оттуда удивленное письмо — а откуда в игре авиация, это что, новая концепция какал-то? Пришлось

объясняться — сначала мне с руководителем проекта, а потому ему с немцами.

И еще одна история, опять же связанная с немцами. Мы тестировали очередную патч, и я с немецкой версией зашел на немецкую же мультитекстерную карту. А надо сказать, что германка у меня была. Ах, какая германка! Я ей специально характеристики делал так, чтобы идеальная девка выглядела. И вот эта германка у меня как раз купила руку укусения, а ради этого ей (под мои мутные руководством) пришлось снять с себя практически все.

Так вот, захожу я (то есть она), красивая и смелая, в одном прозрачном розовом купальнике на карту... И через полминуты вижу сообщение: Я по-немецки ни бум-бум, на последнее слово разобрал. Выглядело фразой так:

«Дыр-дыр-дыр, бло-бло-бло — психика твоя!»

## ПЕЩЕРА НА СУСПАНГЕРЕ

Ближе к релизу всякого рода «простые» баги были исчерпаны и откровенные горбухи уже не появлялись на экранах, хотя активное применение чит-кодов иногда вызывало к жизни весьма странные ситуации, вроде «ритуального убийства тигров» (картинка №10) или же «растрела перед строем по приговору военно-полевого суда» (картинка №11). А у программистов шла борьба с дешевыми видеоконтролями, на которых играть в «Проклятые Земли» было, в общем-то, можно, но при этом имелась реальная опасность демотивировать рассудком, вглядываясь в гнидельскую пическую игру цветов и текстур (картинка №12). Но иллюстрация приведен еще не со-

мый крайний случай, а обычно герой имел вид Хищника, у которого вовремя не проведено темоблуживание массивного костюма.

Тем не менее, я думал, что игра уже не предпосредит мне никаких особых сюрпризов, тем более что, как всегда, чем ближе были сроки, тем больше обнаруживалась вещей, которые вроде бы сделаны неплохо, но стоило бы улучшить.



И именно на того прозвучило история которая аканна

гельно убедил меня в том, что в Проклятых Землях есть что-то мистическое. Мне потом все объяснили, и умом я понимаю, что битых бойтики сами по себе никуда не бегают, что все заранее предусмотрено. Но подсознательно я в это поверить так и не смог.

## Пещера на Суспангере

Итак, тестировалась зона «Пещера на Суспангере» — там где живут кошмарные существа «черевицы» где у них стоит храм, о около храма — жрецы, где патрулируют гарпии и злоболозы.

Короче, я ~ в смысле, Зак не подходить к храму, убил злоболоза. Обычное дело. Но минути через три небожало толпа черевых плос старая крутая гарпия, и вспоминали они мне по самые не болюйся. Еще раз тот же эффект. Тогда я включил «читарское зрение» и увидел, что на самом деле происходило.

К трупу убитого злоболоза подошел [вернее, подлинул] черевичный-прислужник. Забеспокоился, замаскал руками и бросился бежать с двумя своими сотворившим. Вторым они обсудили сообщение прислужника (выглядело это именно как возбужденное об-

суждение с отчаянной жестокостью), после чего направились «мет, не к герою Направились они к гарпии чтобы газовать ее на помощь. Остановились перед ней, размахивая руками и что-то выкрикивая на своем языке. Но гарпия не снизошла до просьбы простых стражников и прислужников.

Одного дело было серьезным, и черевичные пошли рассказывать о том, что до этого, вран, остальным своим сородичам, и наконец, собравшись большой толпой, они направились через мост, где рядом с храмом обитали черевичные-жрецы, высшая каста этого странного народа. Видимо, жрецы осознали степень угрозы мирному существованию и сказали толпе что-то подобающее, после чего толпа помылилась обратно через мост, снова с другой гарпии.

Я не знаю, как объяснить то, что на этот раз гарпия «завелась». Другого объяснения, кроме того, что жрецы дали с трахом и прислужникам свое высочайшее разрешение на привлечение гарпии к операции, я так и не придумал.

Словом, вся толпа плюс гарпия двинулась к Зоку, но не по прямой, а разделившись на несколько групп, перекрывая пути к отсутствию по всем правилам заграничной охоты. И очередная смерть Избранного была предвещена. Наверное,

это нельзя назвать «веселой историей» — на именно она запомнилась мне больше всего.

## Экран не покажет

В общем-то можно было бы вспомнить еще немало — и разношерстные гарбухи с озвучкой, когда Зобянка, убив зайчика, вздыхал «Здоров был порен», а Зак, умирая, восклицал: «Тут надо по-другому!». Можно вспомнить, как у моделики еднорога хвост оказалось там, где должен был бы быть нос в общем-то совсем не хвост, или как Зак сам у себя воровал деньги и вещи, или как заклинание уменьшения превращало на жобу в «материальную точку», из которой по прежнему летели зеленые плевки.

На честное слово все это весело именно вспоминать, а исправлять было не так-то просто. И уж совсем грустно было бы, если бы что-то из перечисленного повеселило не нас и бета-тестеров, а покупателей релиза. Возможно, мы вычистили не все, и у игроков тоже найдется повод улыбнуться, но все-таки те веселые истории, о которых я рассказывал, хоть экран точно не покажет. И это хорошо. ■

# ОТВЕРЖЕННЫЕ

## ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

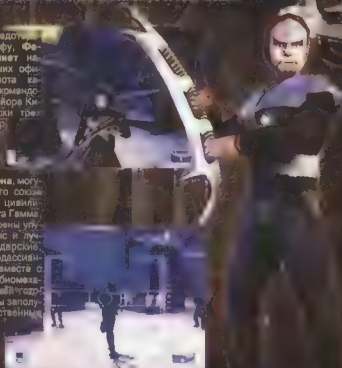
Дополнительная информация  
по игре и вселенной STAR TREK  
на официальном сайте игры

[www.star-trek.ru](http://www.star-trek.ru)

Космодомин и темные культы сбежали в космос, уничтожив темную войну-ую расу Призраков. Вторые же считают, что, собрав вместе три древних артефакта — три Кровавых Сферы, они смогут освободить Призраков из их вечного заключения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно изменить Золотую Эру, повести себя выгодно и в мирное время, и в период космической войны.

Стремясь предотвратить катастрофу, Федерация Планет направляет лучших офицеров космического флота капитана Цирко, командора Ворфа и майора Кире на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы Доминиона, могучего и древнего союзника воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упустить этот шанс и лучшие джем-хадарские, шортские и кардассианские солдаты вместе с коварной расой биомеханических гриддиль готовятся на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.



### Командор Ворф

Родился в 2340 на планете Клонос, являющийся частью Клингонской империи. В 2346 году вся его семья была уничтожена во время атаки ромуля на форпост Китомер. Оный Ворф был подобран кораблем Федерации и доставлен на Землю.

Ворф учился в Звездной Академии с 2357 по 2361 год, а спустя три года после ее окончания получил назначение на корабль «Энтерпрайз». Через восемь лет он был переведен на космическую станцию «Дальний Космос», где возглавлял отдел специальных операций. Ворф также является капитаном корабля «Дерзкий».

Ворф в совершенстве владеет приемами рукопашного боя, и поэтому именно его отправляют на выполнение наиболее опасных миссий, где требуется сила и ловкость.

### Бэт-Лейф

Оружие клинговских воинов, представляющее собой двуручный клинок оригинальной формы. Предназначено для использования в ближнем бою, в руках асепорта превращается в поистине смертельное оружие.

Важнейший центральный и структурный элемент между двумя кантрактами — секцией, космическим отрядом членим Клинко-Вз выделенная секция, т.е. в мощнейшей военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Цирко и его офицерам, майору Кире Харис и командору Ворфу, им в первый раз придется столкнуться с такой опасностью, но только впервые их ожидает победа.

1C

Формат 1CD

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРА



nowball.ru

лучшие игры по доступным ценам



Телефон: 800-500-1000, 8120-1000

120000 Москва, м/р 64  
Оптовый склад: ул. Савинская, 2  
Тел: (095) 787-9237 Факс: (095) 281-4407  
e-mail: info@nowball.ru (095) 286-1000, nowb@1c.ru  
[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [edwin@1c.ru](mailto:edwin@1c.ru)

# ЖЕЛЕЗНОЕ ИНТЕРВЬЮ

## металлоискатель спешит на помощь

Говорят, убийца рано или поздно возвращается на место преступления. Зачем, интересно? Нас галитня мучает?

Я не убивал "Железную Стратегию", но вернуться к ней хочется. На вопрос "зачем?" ответить никак не могу. Для ностальгии рано, для пополнения багажа знаний — поздно. Наверное, это подсознательное. Есть что-то такое внутри игры, что тянет на себя одеяло и не дает уйти. Давно разобораться, что именно, я решил взять интервью у Олега Косина, руководителя проекта. Интервью мне не помогло, но массу интересных сведений об игре я выяснил.

**Игорь (ИИ):** Расскажите подробней о вселенной *Rapka* — насколько она велика, как долго, кем и с какой целью создавалась? Насколько я понимаю, это первая фантастическая вселенная из созданных в России, которая была использована для создания компьютерных игр?

**Олег Косин (ОК):** Позвольте в качестве своеобразного эпитофа привести одно высказывание, скомпонованное приликом из формул *Rapka*. Железная Стратегия?

Насколько я знаю автора вселенной *Rapka*, он может жить без остановки, описывая свой мир. Но еще никто не дождал до конца этого описания.

Вообще-то эти слухи имеют под собой кое-какое основание: однажды Никита Сергичкин решил проверить их на практике — в результате вселенная покорных слуг дала глотку три с половиной часа, излагая "базовую концепцию". Потом у меня свел голос и Никита — с немалым, надо сказать, облегчением — предложил перейти со Sci-Fi на тивю. Такие дела.

Если говорить серьезно, то "вселенная *Rapka*" штука довольно объемистая. Более или менее



Команда "Железной Стратегии".  
режиссер, — крайний справа.

подробно проработанной ее часть "занимает" почти половину нашего руково Млечного Пути и охватывает период от середины XX века до окончания Третьей Войны. Лично Косинские события происходят далеко за пределами этого промежуток времени, некоторые — в будущем, но, по большей части, в историческом (или не очень) прошлом.

Понятно, для того, чтобы "выяснить" такую "историю", потребовалось немало времени. Приблизительно — лет двадцать: первые рисунки и сюжетные наброски, посвященные Лесу (от них, честно говоря, сейчас уже мало что осталось), появились в 81-82 годах — мы делали их для собственного удовольствия вместе со Станиславом Воробьевым (он теперь стал взрослым, солидным дяденькой-дизайнером и "детскими играми" больше не занимается).

С тех пор "вселенная" потихоньку обростала деталями, подробностями и персонажами — на ее основе удалось составить даже поручик-воинские приличия "модулей" для доморощенного варианта настольного RPG, выдержанной в стиле Sci-Fi. Кроме того, у нее появились псевдонаучная мифо-

логия — так сказать, "легенда о сотворении мира в стиле киберпанк". Конечно из этих материалов даже просочилось наружу — например, популярное изложение азов космологии и астрономии для любителей Sci-Fi ("Galaxy"). Насколько мне известно, этот текст до сих пор гуляет по сети — правда, без иллюстраций.

А потом случился *Rapka*. Его появление было, в некотором смысле неизбежно ("...хочешь делать *Star Wars*?" — примерно такой вопрос задавал мне Никита, когда мы еще только только познакоми-

лись). С самого начала мы стремились создать игру/путешествие/приключение, и готовая "мировая вселенная" пришлась как нельзя более кстати. Разумеется, "локальный сюжет" (он, собственно, и "происходит" в игре) пришлось изобретать специально — этим мы занимались на пору с Никитой, при весьма деятельной поддержке всей остальной команды.

Задумка "вселенная" получила свое теперешнее название, ведь никакого "летающего рогалика" в ней раньше не было и в помине. То есть до появления игры *Rapka* Хроника Империи?

**ИИ:** Вселенная *Rapka*, по всей видимости, очень гибкая и пластичная основа, которая позволила бы сделать игру практически любого жанра. Почему был выбран именно action/shooter? Предположительная кассовость? Личные пристрастия кого-либо из команды разработчиков?

**ОК:** Мне кажется, что на основе любой проработанной "вселенной" можно сделать и аркаду, и квест, и вообще что угодно. Поскольку "вселенная" по определению не может являться каким-то определенным "сюжетом" (или набором "сюжетов") "Вселенная" — это скорее логическая схема, свод аксиом и следствий — или, на худой конец, своего рода "историческая хроника", из которой можно (при наличии должной ловкости и желания) "вылущить" почти лю-





почти любую историю. Скажем, как-то раз (практически на спор) мне пришлось соорудить на основе всех этих технологических кошмаров вполне обычную фантастическую сказку с мотами, чудесами и прочими орками. Как ни странно, получалось вполне прилично (может быть, когда-нибудь и придется пускать эту историю в ход).

Что же касается надписи "action/shooter", изображенной на коробке, то это «корея фигура речи» — в самом деле нельзя же было так напечатать что-нибудь вроде "action/3D-shooter/simulator/элементы тактического командования/strategy".

Почему именно такая пестрая смесь? Пожалуй, такова фирменная традиция. Хотя, если честно, «косовость» и «пристрелка» тоже принимались во внимание: глупо было бы это отрицать. Но все-таки в основном это следствие принятой идеологии разработки — по нашему мнению именно гибридная игровая концепция лучше всего отвечает самой идее развития компьютерных игр.

Логика это очевидно и вполне естественна. Что хочет получить человек, запуская на своей машине игру? За исключением тех случаев, когда игрок специально желает имитировать только некоторые процессы (скажем, как в спортивных играх и некоторых симуляторах), он стремится просто получить как-то чудесный или героический сюжет (с собой любимым в главной роли). А для этого нужны:

- красивые и в меру упитанные герои с которыми можно себя отождествить (в классической стратегии это как бы не видно, но оно все равно подразумевается. Правило. Вспомните и пр.);

- подходящим интерфейсом, который по возможности такую самоидентификацию подкрепляет — на «современном



эпохе» читай 3D Action, симулятор или что-то в этом духе,

специально подобранный сюжет, который маскирует то, что действие идет «не столько на нас», да тактически «героическим», а реально — симуляция всего и вся дело, а с точки зрения, доходит пока только в кино.

А что это значит с точки зрения разрабатывающей? А вот что:

игра должна иметь в своей основе не какую-то систему моделирующую глобальные процессы на игровом поле или уровне — это и есть стратегия — экономическая, социальная или любая другая — набор формальных правил, описывающих мир в целом. Попросту говоря, если мир никак не меняется не взаимодействует на игрока, не бросает ему вызовы — в таком мире неинтересно жить.

— игра обязательно должна включать NPC и специальный интерфейс эти моделирования между ними и игроком. Давно известно что «оружием» игрока его окружение». Иными словами если вокруг героя-аватара не будет друзей и / или врагов/зрителей/аудиториума за

нителя ему будет практически ничем. Кроме того, все эти «окружающие» должны быть достаточно шустрыми, собрательными и, по возможности, реагировать на действия персонажа более или менее разумным образом.

Игра должна включать аватара (воплощение игрока) и систему управления та-ким персонажем.

Как легко заметить, «Железная Стратегия» является одной из реализаций подобного подхода.

**ИМ:** Бытует мнение, что продажи своих игр в России денег не заработавшись. В связи с этим, «Парк Железная Стратегия» рассчитана на наш или прежде всего на зарубежный рынок? Если в большей степени на зарубежный — то проводили ли вы некоторые исследования, выявляющие вкусы западного игрока? Ориентировались ли на эти вкусы?

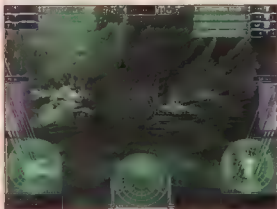
**ОК:** Точной статистикой я, увы, не располагаю (в конце концов, это эпизодический маркетинг), но полагаю, что доля правды в этом утверждении есть. Тем не менее, «Железная Стратегия» не рассчитана на какой-то конкретный рынок — наоборот мы постараемся сделать игру максимально интернациональной.

Понятно, что нам хотелось бы продавать ее и в рублежке тоже (я вообще думаю, что разработчики, которые этого не хотят ни в какой стране мира делом с огнем не потушить). Но мы живем именно здесь, и страна была бы игнорировать именно своих соотечественников.

Что касается исследований рынка или







прогнозирование портрета типичного потребителя, то мы, естественно, проводим такие работы и перед запуском проекта, и во время разработки. И, кстати, продолжав заниматься тем же сейчас — это обязательный элемент жизненного цикла игры. Понятно, что мы весьма внимательно относимся к результатам подобных исследований, хотя, скажем по правде, частенько бывает тяжело примирить между собой абсолютно взаимоисключающие требования.

**ИМ:** Железная Стратегия, вне сомнений, полностью оригинальный продукт, но тем не менее — какие игры послужили вам источником вдохновения? Детали каких игр мы можем встретить в ЖС?

**ОК:** Как и положено, есть три источника и три составные части: этого самого вдохновения Во-первых, это Quake, великий и ужасный, во-вторых, MechWarrior и, в-третьих, C&C и другие RTS.

А вот насчет деталей разговор особый. Компьютерная игра — это не ласковая девочка и не головоломка, которую можно составить из отдельных кусочков. Даже если напрямую заимствовать из других игр те или иные фрагменты, они все равно переплавятся, изменятся в процессе разработки до полной неузнаваемости.

Возьмем для примера классическую схему тактического управления

— игрок смотрит на поле боя извне (скажем, в изометрической проекции),

— игрок видит отдельные машины/mechs и может с помощью мыши (как правило) наводить их на цель, отдавать приказы, группировать и т.д.

В "Железную Стратегию" можно играть и таким образом, но посмотрим, что получится

игрок смотрит на поле боя извне, но его поле зрения определяется расположением стационарного (бункер) или мобильного центра управления (MLU). Причем

этот центр управления можно запросто вывести из строя для этого достаточно отстрелить ему блок сенсоров (рдар, если хотите) или всю башню целиком.

— в любой момент оператор может переключиться на ручное управление любой мощной группы, сохраняя при этом возможность управления ведомыми с помощью меню (набор команд) и целевую зашка (на экране своего собственного экрана).

То есть в бою можно попытаться склонить победу на свою сторону, полагаясь на личную ловкость и сноровку

— оператор может переключаться между камерами различных центров управления — передавать виртуального себя по цепочке ретрансляторов.

И так далее в том же духе. А в результате изменяется вся манера управления: сложные тактические задачи можно иногда гораздо быстрее решить, переключившись в стратегический режим, а со стратегическими проблемами зачастую куда сподручнее разбираться, если самолетно вмешиваться в бой.

**ИМ:** Что, по-вашему, служит залогом интересности геймплея ЖС? Жесткий и стремительный экшен, четкий баланс, необходимость быстро принимать решения, сильный, развивающийся на протяжении игры сюжет? Возможно, мощный AI, не доходящий игроку по сложности?

**ОК:** Естественно, мы постараемся довести до ума и баланс, и сюжет, и AI. Но все-таки главной изюминкой геймплея является, на мой взгляд, свобода действий. Вы можете играть в "Железную Стратегию" своим собственным способом, как боец, как тактик (squad commander) и даже как стратег. Это не значит, что всю игру легко пройти задом и поперек, полагаясь исключительно на собственные силы (как в обычном 3D Action), или до самой победы отключаются в уютном бункере (как это происходит в RTS).

К примеру, в одной миссии вы появляетесь на свет практически с голыми руками (такие мелочи, как пушка, плазменная винтовка, лазер и ракетная установка, разумеется, не в счет) и должны сами отстоять себя бункер, захватить прочие здания, наладить производство и только потом надавать врагам по шее. А на следующий раз вы

получаете готовую, полностью укомплектованную базу, но... вынуждены большую часть времени висеть в MLU (мобильный центр управления) над полем боя.

**ИМ:** Кстати, об AI. В разговоре вы упоминали, что он создавался на основе книг по военной доктрине США. Расскажите, пожалуйста, об этом подробнее.

Какие именно образцы использовались книги — были ли в возможности AI заложены описанные там военные хитрости и приемы, либо взяли лишь дали общее направление, а развитием идей занимались программисты?

**ОК:** Тут небольшая путаница: "по военной доктрине" создавался не только AI, но и вся модель боевых действий — вплоть до некоторых элементов диалога и характеристик врагов. Однако — есть одна "но".

О сколь-нибудь полном и господствующем воплощении всех этих идеологий в целом даже и речи никогда не шла. Дело в том, что военная доктрина — это набор солидных весьма специализированных. Они описывают перспективную организацию, принципы строительства, условия применения, финансирования и оснащения вооруженных сил целого государства (конкретных fedules — то есть "хитростей и приемов" — там немного).

И даже если бы нам каким-то чудом (не иначе) удалось записать все это в игру, что должен был бы в такой ситуации делать эллитный среднестатистический пользователь? Он-то, по большей части, не является профессиональным военным, экономистом или политиком (не говоря уже о том, что для игры ему понадобился бы как минимум C++).

Так что мы поневоле сосредоточили свои усилия на весьма ограниченном числе некоторых характерных аспектов — так сказать, современные методы ведения боевых действий в популярном изложении. И потому не стоит заниматься самообманом: эта игра (являясь, как и любая другая) относится к настоящей военной доктрине примерно так же, как статья в популярном журнале к добротному учебнику теоретической физики.

**ИМ:** Как вам пришла в голову идея создания книг из отдельных частей? Понимаю, что просто взяла и пришла, и, но не проще ли было сделать несколько стандартных типов книг? Не привело ли бы это к более четкой балансировке сил? Каким образом выверился баланс — лишь путем многократного тестирования? Не покажется ли игрокам механика геймплея слишком сложной?

**ОК:** В конечном итоге — все откуда же, из военной доктрины США. Хотя на самом деле этот принцип используется уже давно —

обычная конвейерная сборка техники из готовых агрегатов, такие работы provádяются еще во времена Первой Мировой. Сейчас во многих странах есть целые семейство боевых и инженерных машин, разработанных на одной и той же базе — обычно это БТР или БМП, иногда используется танковое шасси.

Именно такой подход и был положен в основу движка. Кстати, совсем не потому, что того требовал сюжет — просто именно таким способом было удобнее и логичнее выстроить наш собственный технологический цикл. Естественно, мы могли бы собственному выбору реализовать любую конструкцию вращающихся модульную, стандартную или обе сразу (что, собственно, и было сделано). Животные и есть эти самые "несколько стандартных типов животных". Понятно, что мы остановились на более современной и прогрессивной концепции.

С балансом, как ни странно, не было особых проблем. Само собой, его настройка — дело трудное и кропотливое (это чертовски интересное) на не так страшен черт, каким его малюют.

Начнем с того, что в основе баланса лежат статистические данные реальные характеристики различных систем вооружений, созданных за последние 50-70 лет в разных странах мира. На основании этих данных с помощью методов, давным-давно разработанных военными специалистами для решения "нестыжных" задач, была построена система уравнений (разумеется, с кучей "подгоночных коэффициентов") — она-то и является балансом игры.

Далее, были разработаны специальные программы для тестирования обстрел неподвижной мишени, парный бой, сражение "стенка на стенку". Некоторые из этих олодочных средств вы можете увидеть и сами в "Железной Стратегии" есть режим "автобой" — в точности такой же, какой использовался для отработки игры, толь-

ко без специальных числовых и графических указателей (их мы удалили специально — чтобы не портить картинку).

Ток вот, в этой схеме никак и нигде не фигурирует разница между составными и стандартными вращающимися с технической точки зрения эти случаи совершенно эквивалентны. Более того, для модульных конструкций мы получаем даже некоторые выигрыши. Дело в том, что характеристики таких боевых машин размазаны по "пространству состояний" более равномерно. Оно и понятно в "Железной Стратегии" счет похуже, но не гождественных конструкций вращающихся идет не на шутку и не на десятки штук, а на миллионы. Поэтому мы с полным основанием можем считать, что многие характеристики изменятся не дискретно (скачками от модели к модели), а непрерывно — и, соответственно, можно пренебречь многими эффектами дискретизации (то сам когда-нибудь кодировать — знает, какая это головная боль).

По той же самой причине в игре нет жесткого баланса. Иными словами, в ней спонтанно не возникают ситуации, когда успех или успех миссии напрямую зависит от того, сделал или не сделал игрок какое-то определенное действие — скажем, построил/захватил/исследовал конкретный тип вращающегося и т.п. заморочки в этом же стиле. Так что и по части геймплея мы, в конечном счете, оказались в выигрыше.

**ИМ:** В "ЖС" игроку откроется лишь небольшая часть сюжетной подоплоти игры. Будет ли у интересующихся возможность узнать все полностью? В частности, о связи сюжетных линий "ЖС" и "Parkan", если таковая имеется?

**ОК:** Конечно. На сайте нашей компании ([www.nikita.ru](http://www.nikita.ru), русский раздел, или приключим на [www.parkan.ru](http://www.parkan.ru)) есть специальный раздел там находится связанное изложение описания вселенной Parkan — в основном той ее части, которая имеет отношение к "ЖС". Периодически содержание этого раздела обновляется и дополняется (иллюстрациями, например).

Что касается сюжетных линий "Parkan Хроника Империи" и "Parkan Железная Стратегия", то их связывает в основном единая "игровая вселенная" и, пожалуй, еще сторона, за кото-

рую выступают герои обеих игр — Федерация/Метрополия или, еще точнее Флот Метрополии. Конечно, мы подумывали о том, чтобы превратить Parkan в традиционный "роман с продолжением" — бесконечно длиющаяся история одного и того же персонажа, но потом решили все же заняться историей вселенной в целом. И это вполне логично — в отличие от героя, вселенная может сценаристу-разработчику гораздо больше свободы для маневра.

К тому же [это мое личное мнение] глупо заставлять игрока чувствовать себя кем-то. Мы создаем иллюзорный мир, в котором человек может проявить именно себя — того, какой он есть все же в жизни, то хотя бы в собственном воображении. Поэтому наши миры "безличны" — герои в них творят сами игроки.

**ИМ:** Как далеко создавался движок игры? Планируете ли вы дорабатывать его и использовать в дальнейших проектах (одним из которых, как известно, стал "Софори-Биатлон")?

**ОК:** Существующее программное ядро и инструменты мы разработали около трех лет. Понятно, что за это время многие его части неоднократно модернизировались и даже неоднократно переписывались.

Это, кстати, вполне естественно — движок, если только он действительно движок, а не просто код какой-то конкретной программы, совершенствуется практически непрерывно.

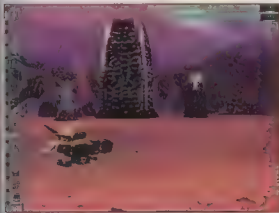
К настоящему времени на основе программного ядра, разработанного специально для "Parkan Железная Стратегия", созданы две игры — 3D-вест "Полный улет" (использует в основном систему визуализации движка) и гоночная аркада "Софори-Биатлон". Мы, конечно, планируем и дальше развивать это направление, но о конкретных проектах говорить пока еще рано.

**ИМ:** Несколько слов о планах на будущее касательно "ЖС". Будет ли у нее продолжения, а если решение еще не принято, то от чего оно будет зависеть? Если продолжения быть — то в каком виде? Что это будет за игра?

**ОК:** Сама собой, мы все рассчитываем, что вселенная Parkan не прекратит своего существования и после выхода "ЖС". Но, в конечном итоге, все зависит от игроков: как они примут и как они оценят нашу работу.

Если же говорить о продолжении, то в одном вы можете быть уверены: совершенно точно это будет очередная "гибридная игра" — что-нибудь необычное и, я надеюсь, оригинальное. Что именно? Пожалуй — увидим.

В конце концов, если все рассказать заранее, то никакого сюрприза не получится. ■



## НОВОСТИ

## Quake3

[www.planetquake.com/nahohra](http://www.planetquake.com/nahohra)

Выпущен первый некоммерческий экшн-пак для Q3 под названием Tides of War от команды The Nahohra Project. Четыре карты весом в 7.5 MB ждут вас на сайте. И, кстати, авторы Tides of War обещают, что это только начало.

★★★

[www.planetquake.com/mrclean](http://www.planetquake.com/mrclean)

На сайте PlanetQuake выдана три-судит плоской карте номинацию "Level of the Week" Abuse Intentions, уровень для Q3 за авторством Mister Clean, по праву зоро богот этого звание Тимплайна (четыре на четыре) карта лежит на сайте победителя и ждет лишь одного — пока вы ее скачаете.

★★★

[www.planetquake.com/newmod/newmod.html](http://www.planetquake.com/newmod/newmod.html)

Вы разочарованы отсутствием крюка в Quake 3: Team Arena? Вас не устраивает количество BFG на уровнях? Вам интереснее играть без брони, шарафов, оружия и дровья шедра раскидывать на карте? Тогда вам точно нужно скачать Quake 3: Team Arena NewMod. ИЛИ BFG, ИЛИ БРОНИ. Зато крюк в волею полного распоряжений.

★★★

[q3zoo.telefragged.com](http://q3zoo.telefragged.com)

Забавный мод ожидает нас с вами, господа кутриеры. Модели животных, частично сносочивные с настоящими, частично выдуманные, плюс забавные карты, разбросанные в веселые иди, не боясь этого слова, детские цвета. Каждый зверь имеет не только собственную модель, но и биографию. Например, кенгуру Слиппи, которого в детстве обижали так, что к семи годам он стал алкоголиком, а с восьми лет до зрелости действия мода убил 700 054 человека только за то, что они смеялись над его большими ступнями. Веселый кенгуру. И таких вот колоритных личностей в модификации ожидается порядка десяти. Некоторые модели вы уже можете посмотреть на официальном сайте прова Quake 3: The Zoo.

★★★

[www.geocities.com/Area51/Vault/7965/switcharoo.html](http://www.geocities.com/Area51/Vault/7965/switcharoo.html)

Готов к использованию весьма интересный мод Switcharoo, действие которого заключается в том, что лю-

## QUAKE III

## Gridiron

[www.planetquake.com/gridiron](http://www.planetquake.com/gridiron)

Идея мода очень проста — игра в американский футбол. Две команды желатель-



Да — да. Прессе на страсть!

но не менее трех участников с каждой стороны играют на специальных картах, снабженных, как и полагается, воротами с обеих сторон. В начале каждого раунда по центру карты выпадает мячик. Задача очевидна: схватить мячик и донести его до вражеских ворот, забив, таким образом, гол. Если вас успешно расстреляют, то мячик выведет и, скорее всего, достанется вражеской команде. Тогда уже они перейдут в наступление и попытаются донести снаряд до ваших ворот.

Основная сложность состоит не в том, чтобы донести мячик, уклоняясь от вражеских ракет (по умолчанию выдают ракет-паунчер), а в том, чтобы не поддаться искусу и не вступить в схватку. В этом случае вы, скорее всего, потеряете роль форварда и приобретете статус трупца.

Игра, весьма интересна — только надо обогатиться набрать форум желающих, ибо мяч и боты в американском футболе далеко не грехи. Конечно, на роль серьезного конкурента традиционным видам тимплайн-мод не претендует, но борьба за голы, темн увлечены, бросает адреналин в кровь не хуже настоящего футбольного матча.

РЕЙТИНГ «МАННЕР»: ★★★★★

## InstaGib

[www.planetquake.com/instagib](http://www.planetquake.com/instagib)

Чтобы докончить врага быстро и безболезненно — путем стремительного вышибания его мозгов с одного выстрела — вы можете воспользоваться модом InstaGib. В действительности он звался мутатором и обитал в пансионате под названием Unreal Tournament. Здесь, в КуЗ, он воплотился в виде мода, где игроку вручается "репелс" с 999



Идеальный карт для InstaGib. Мало того, что здесь переделаны все карты с имен лабиринта, так тут еще и боты играют практически как люди.

ороними, каждое попадание из которого сводит к летальному исходу среди врагов. То есть вам нужно "всего лишь" уметь хорошо целиться и вовремя нажимать на спусковой крючок. Просто (сложно), как тетрис, а столь же увлекательно.

РЕЙТИНГ «МАННЕР»: ★★★★★

## UNREAL TOURNAMENT

## UT Jail Break (UTJB 102)

[www.dailiki.com](http://www.dailiki.com)

Свершилось! Режим командной игры JailBreak знакомый нам по Q3, наконец-то добрался и до Unreal Tournament! Идея до-



От зловещей до зловещей в злой срок отсидки.

ного мода заключается в следующем: боты игроки распускаются в "тюрьме", где и остаются до тех самых пор, пока не будут освобождены своими товарищами по команде. Пока что самые товарищи не попадают в пленников. Главная цель состоит в том, чтобы отловить в места не столь отдаленные команду противника в полном составе, убережь от подобной участи свою команду. Пароля заодно решается путем банального "перестреливания" врагов, вторых — своевременного освобождения боевых товарищей. Когда все противники оказываются в пл

«Ваша команда зарабатывает очки, после чего игроки обеих команд перемещаются на своих боксах, и игра продолжается».

JBBreak является, таким образом, одним из наиболее «умных» модов под UT решающая роль в победе играет не меткая стрельба, но стратегия: сложная и четкая работа всей команды. В такой связи данная мод можно рекомендовать в первую очередь любителям CTF, а также и вообще всем игрокам, являющим не только нажимать на спусковой крючок, но и думать.

В стандартный комплект UT JBBreak 102 входит 5 вполне игровых уровней: JB-Surety, JB-LostChant, JB-LostDarkR, JB-Nightmares-R1 и JB-SkillDruggery. Мод позволяет играть на карте в связи с чем регуляр не используют, а новые JB карты.

РЕЙТИНГ «КАНИН»: ★★★★★

## UT JB Map Pack 1

www.daukiki.com/UTJBmappack1.zip

Несмотря на то, что с момента выхода UT JBBreak прошло совсем немного времени, для мода уже успел появиться первый набор уровней — UT JB Map Pack 1. Пак содержит в себе 8 карт, 5 из которых (JB-Niven, JB-



Мода на зловещих истребителей

JB-Giant, JB-D1 100-NewTower, JB-D1 100-Pace и JB-D1 100-EternalCove) являются конверсиями стандартных CTF-уровней, а одна — перевыпущенная для JB-уровнем Dm-Deck 6, [JB Deck 6]].

Из двух «оставшихся» уровней (JB-AF-Sorogido и JB-Phasma) последний является конверсией стандартного CTF-уровня. Во-первых в карт JB-Phasma создан особый антураж, что в кутузке собирается монстр, которую игроки плененной команды рвет на куски. Истории неведомая сила, но жилище и очертания монстра из UKreko, коковой придем сопровождается душераздирающими криками. Честное слово, эти звуки никого не оставят равнодушным. Во-вторых, время в течение одного из узников предоставляется шанс завоевать себе свободу в «честный» бой с двумя из членов команды противника, вооруженным ShockRifle (при этом техника есть только пистолет). В-третьих,

пленники могут совершить побег, если один из попавших в тюрьму игроков встанет на край имеющейся в кутузке доски, последняя поднимется, после чего другой узник сможет воспользоваться этой доской, чтобы добраться до окна, при этом для открытия оконной решетки необходимо помощь третьего (!) игрока, находящегося на свободе. В-четверых, перечисленное делает процесс игры до JB Phasma крайне увлекательным и крайне атмосферным.

## Teamplay Tournment Mod (TTM 1.03 build 18)

http://lies.unreal.ru/UT/Mods/TTM/

Жизненно необходимый каждому желающему себя игроку мод, самостранствующий работникам которого ведут два имени: соотечественники 34s.Pakman (Павел Кириллов) и the.La.Moak (и Павла). ТММ предназначен для развлечения игроков максимального комфорта в игре в Team Deathmatch и других. Лучшей рекомендацией данному моду может служить обстоятельство, что здесь включено большинство турниров на территории России (а также СНГ) проводятся и проходят именно под ТММ.

В процессе игры с использованием ТММ на экране постоянно присутствует таймер Таймер (а также прицел) не исчезает и при включении ShowScores, где, помимо всего прочего, игрок теперь может видеть исчерпывающую информацию, касающуюся своих товарищей по команде: количество здоровья, брони, наличие Amplifier (а также до окончания его действия), Improbable (число оставшихся прыжков), неидеальности (и время до окончания ее действия), а также прицел и не держит в руках оружие. ТММ имеет функцию статистики, в ОЗ подсчитывается эффективность действий конкретного игрока плюс нанесенные/полученные этим игроком повреждения (отсюда given/received) для каждого вида оружия.

В ТММ реализована возможность использования и настройки звукового Feedback, где звуков, которыми сопровождаются попадания в противника и собственные повреждения Feedback может быть одного из трех типов: Normal (как в оригинальном Q3), Feedback2 (с поправками брэнж, что по врага дает несколько иной звук) и Hittypes (высота звука синхронизируется с типом повреждения). Последний вариант является наиболее удобным.

Настройки сервера позволяют убирать с уровня те или иные, важные предметы: Rescuer Amplifier, vs.Dirty HealthVat, Shieldbelt и Big Keg O'Health.

Последние версии мода обзавелись графическим интерфейсом.

РЕЙТИНГ «КАНИН»: ★★★★★

Бой игрок в любой момент может прекратить на вид от другого игрока. Этот spectator для всех. Само собой, если человека, которого вы «спектаклируете», убивают, то вы возвращаетесь в свое тело, мирно вас ожидая. Если во время «спектаклорства» что-то в вас выстрелил, происходит то же самое: душа ваша вновь приходит в тело, а последние немедленно делает из стрелявшего фрга.

★★★★★

www.planetquake.com/annihilation

Annihilation — это тотальная конверсия Quake 3, действие которой будет развиваться в 1940-е годы, во время Второй Мировой войны. Вы сможете выбрать между командами Нацистов и Союзников, влезая в шкуру одного из пяти классов персонажей. Все здорово, конечно, но, тем же Второй Мировой в последние время что-то становится избитой. Думаю, куда интересней будет поиграть в старый добрый Team Fortress.

★★★★★

www.planetquake.com/mlq3

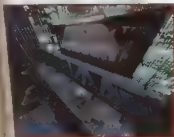
Весьма оригинальная задумка Military Forces Quake 3 (MFQ3) выросла из давнего древнего модификации AirQuake и AirQuake2.

Идея новой «тотальной» конверсии в следующем: игрок может управлять самолетом, танком, вертолетом и кое-какими еще «юнитами». Занятная штука — по моему, немало часов потратил я в свое время в AirQuake. Но есть подозрение, что такой род игры в нашу эру стремительных боев будет неактуален.

★★★★★

www.planetquake.com/dioq3/

Зверская идея возникла у создателей проекта Duke 11 out in Quake: взять да и перенести оригинальные уровни из Duke Nukem 3D в Qu3! Но так вот взять — и перенести. Как старый вете



Ветеран войны: Duke Nukem 3D

шен "Джок", могу заметить, правильной дорогой идут товарищи. Только гражданин Джордж Брюссард из 3D Realty выразил себе недовольство "не-легальным" сливанием карт. Жалоба его зовла: "То ли? Проект, кстати, некоммерческий - поэту и на диск карты положить не сможем, даже когда они появятся на сайте [пока их там нет]. Так что запомним диск и через месяц-другой скачаем".

## Unreal Tournament

[www.planetunreal.com/infiltration](http://www.planetunreal.com/infiltration)

Разработчики Infiltration уведомляют, что работа над версией мода под номером 285 выполнена уже примерно на 90%. К сожалению, некоторые из заявленных ранее видов оружия (FN P90, например) в данную версию не войдут, авторы обещают их в патче, что должен быть выпущен следом. Многие виды оружия знакомые нам по Infiltration 280, решено упразднить, заменив их новыми. В общем, идеи бурлят, работа кипит. Есть, между прочим, информация, что в Infiltration будут включены танки T-80 и M1A1.

☆☆☆

<http://hydra.connect.com/rusmp.htm>

<http://gribanov.narod.ru/rbwall2.zip>

Продолжается работа над удивительным по дерзости отечественным проектом под названием RussianBonusPack, при-



званием привнести в Unreal Tournament национальный колорит. Включены новые тематические обои RussianBonusPack wallpaper2. Соответствие, В.В. Путин с пушкой в руках, разгуливающий по фону Мавзолея, смотрится заморозкой вообще. Не менее пикантическое воздействие на среднего россиянина производят названия некоторых карт BonusPack а:

CTF-SiberianWatcher,

DM-ChristmasRedSquare

DM-OstankinoFire и DM-Sirocstie

Ждем-с

## MultiTeam CTF (MultiCTF 2 beta version 4)

[www.planetunreal.com/multictf/](http://www.planetunreal.com/multictf/)

На фоне знаменитого "стратежого" JailBreak (сам радостный MultiTeam CTF увидит все-пой безбоязненно аркадой, да и является ею



Грибанов - это зодиак, кланов в центре

по сути Эдакий аркадизированный CTF "CTF наоборот": флаг кого-либо из противников [команд-противников в MultiCTF у вас несколько] необходимо принести к себе на базу [оберегая от подобной участи своей собственный флаг], тем самым вы даете соответствующей вражеской команде очко. Как только какая-либо из команд получает определенное количество таких "нехороших" очков, она теряет шансы на победу. Оставшись единственным претендентом на победу, вы эту самую победу и получаете.

Находясь в полном соответствии с общей "аркадой" концепцией игры, настройки MultiTeam CTF сложны и многообразны и описать их здесь даже кратче нет никакой возможности. Экспериментируя с настройками, вы сможете получить игру со всего одним флагом, и флаги, взрывающиеся с силой Redemptor, и многочисленные армии злых ботов-охранников, и чудеснейшие флаги, плюсок которых на свою базу дает вам полные боекомплект, здоровье, броню и Amplifier.

Напоследок, что существуют настройки двух типов, что осуществляется из окна Start Practice Session, а также те, что имеют вид мутаторов. Фактически, MultiTeam CTF является целым набором из доброй десятка довольно сильно различающихся между собой игр. Целью вселенной аркады и безбредела.

РЕЙТИНГ «КАНАЛИИ»: ★★★★★

## CTFM Map Pack 3

<http://dl.planetunreal.com/dl/dl.asp?planetunreal/CTFM/CTFM-MapPack3.zip>

[www.mps.co.uk/ut/ctf4/files/ctf4teamut.zip](http://www.mps.co.uk/ut/ctf4/files/ctf4teamut.zip)

Третий по счету набор уровней для MultiCTF включает в себя 7 карт, среди которых присутствуют три CTFM-конверсии стандартных уровней Dm-Deck16[], Dm-Hyper-



Дальновиком просьба не беспокоит

Blast и AS-Mazon. Остальные 4 карты (CTFM-Random, CTFM-Grip, Bo id, CTFM-Solar и CTFM-BuyingHo) отличаются большими размерами, характерными для MultiCTF. Бунтарским краскам и легко изучаемой симметричной структурой. Следует иметь в виду, что карты CTFM-Random и CTFM-GlossBoa требуют для своей работы файла CTF4Teamut, который в сам CTFMMapPack3 почему-то не входит [файл CTF4Teamut.хк следует взять по вышеуказанным ссылкам и поместить в каталог UnrealTournament\Textures].

## QFeedback (QFeedback 2.0)

[www.planetunreal.com/eqd/](http://www.planetunreal.com/eqd/)

Мутатор, позволяющий слышать при попадании в противника характерные Q3-подобные звуки. Очень полезная и широко применяемая при игре в FFA Deathmatch вещь (для командной Deathmatch'a и дуэлей) удобнее использовать мод TTM, речью о котором шла выше). Версия 2.0 отличается предельно простым и интуитивным при попадании в бронированного врага несколько инфозвука, что позволяет стрелку иметь более полную информацию о состоянии мишени.

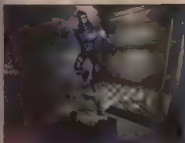
РЕЙТИНГ «КАНАЛИИ»: ★★★★★

## Dm-Deck16[]+ и Dm-Curse[]+

<http://lomat.bos.ru/>

Новые версии популярнейших Dm-карт от членов известного российского клана Lomat Waregity. Карты имеют в точности ту же тематику, что и оригиналы, отличаются от последних лишь измененными маршрутами ботов. Если вы любите тренироваться с ботами, то наверняка не раз (и при том заслуженно) называли юных электронных противников разными нехорошими словами. Все боты предсказуемы, принципиально не умеют забирать некоторые важные предметы, ведут весьма странными путями и вообще ведут себя как полные идиоты, козловыми, в общем, и являются. Тем приятнее убедиться, что значительная доля ботовской тупости не пришла им от рождения, но лишь таким путем





Он сражался с ней!

на совести псевдоджейкеров. Вот чего можно добиться, лишь посредством грамотной поправки в ботовых маршрутов

Карта Dm Deck16 [+ (автор версии — Shadow (LW))

— боты не падают в кислоту, когда берут минами снайперку

— боты умеют спрыгивать на 100-процентную браню,



Да, это так ужасно для ботов.

— боты не встречаются на ShieldBell а

— боты не закидываются возле патро-ов к пленнику

— боты умеют брать PulseGun,

— после взятия ShieldBell боты идут

на один из лифтов, боты

не идут через расположенную между лифтов площадку

Карта Dm Curse [+ (автор версии — Head [LW])

— боты умеют брать 50-процентную

— боты не застревают на 3-м этаже

— боты не застревают на 3-м этаже

— боты не застревают на 3-м этаже

— боты не застревают на 3-м этаже

— боты не застревают на 3-м этаже

## COUNTER-STRIKE

В книге «Творца полезного материала» темой CS была поставлена реформа высшей ко-кой материал будет наиболее полезным для любителей жанра? Спокойные тактики или же краткое описание трюков (шучек, кемперских мест) — с наглядными иллюстрациями? Каурум редакционных специалистов вынес родительский вердикт: местом ным, тактикам, место в книге — они, собственно, и будут — следите за нашими анонсами, а не в сравнительно тоном журнале. Описанию же трюков, шучек, от sing's tricks) — самое место в разделе Deathmatch, в силу их чрезвычайной полезности. Если относительно небыло, будем убе-ме тексты.

Выбором качества фотографий своего боевого настроя, в отрывании на фото-оку за этими самыми трюками (все снятие скриншоты) приходится на компьютер, так как в полном объеме поместить их в журнал не представляется возможным. Загружайте и рассматривайте вволю, не забывая сверяться с текстом.

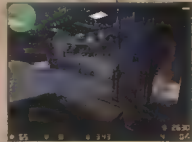
Учите, что для хорошей, сплоченной игры вашей команде необходимо выработать ВСЕ трюки, описанные в статье. Например, трюк номер 1 за террористом на карте **cs\_assault** прекрасно сочетается с трюком номер 4, а без одного теряет эффективность процентов на сорок. Упомянутый Зигфрид — сию-как говорил сэр Фрэнсис Бэкон, фило-соф и выдающийся знаток — так и не из-лизма, который тоже был не дураком. Боты

Имя войны, знание

## CS ASSAULT

### Трюки для «Террористов»

1. Стоя на длинном балкончике (рис. 1) над главным входом, вы можете эффективно «затрещивать» все «ды» **Counter-Terrorists** (в дальнейшем — **CT**). При этом вы остаетесь малозаметны. **CT** старается бе-гают с главного входа, сами подставляют свои затылки под огонь. Либо же, пытаясь вас уб-



★★★  
www.unrealfortress.com  
www.planetunreal.com/modsquad/

Известная UT-модификация Unreal Fortress (своеобразный аналог Team Fortress) была оценена на сайте **Mod-Squad** в 9,2 балла из 10 возможных. Обновления, позволяющие поставить Unreal Fortress столь высокий балл, равно как и причины популярности данного мода, являются для меня загадкой.

★★★

www.tactical-ops.net

Не менее знаменитый мод **Tactical Ops** получил звание «Mod of the Year» И вполне заслуженно в **Tactical Ops** дей-ствительно есть то, что поиграть и на что посмотреть. Кроме высокоавансированной пози-ции, в номинации «Best Online Mod» мод занял 3 место. Разработчики **Tactical Ops** выражают поклонником своего творчества искреннюю и глубокую благодарность, обещая трудиться на поладку рук.

## КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Некогда заведя целую рубрику под «Клубные новости», а потом сократив ее до масштабов подраздела и загнав в **DeathMatch**, мы решили, наконец, все-таки заняться освещением новостей компьютерного спорта в «Игромании». Пере-пробовав несколько кандидатур на роль прожектора, мы остановились на чемпио-не России и призере кули турниров меж-дународного уровня мистере Полосатом (**Polosatyl**), который теперь и будет вести «Клубные новости». Лучшую альтернативу Роману придумать сложно, ибо он не только знает мир КуЗ- и УТ-спорта изнутри, являясь одним из ключевых людей российского КуЗ движения, но и профессионально занимается обзорным проследением в этом мире событий. Известный каждому киберсеру сайт Полоса-того поставит наиболее оперативные новости, с долей виртуального джигдо подкрепляя их фотозаписями наших де-м-кампей.

Самой собой, рубрика не может же-пиком вместить месячное обновление контента **реджовли**, на наиболее зна-чимые события найдут свое место на-бумажке, равно как и наиболее зрели-щные и драматичные моменты на-шо-ем компьютере. Если же вы захоти-





**Polosatiy**  
polo@nir.ru  
<http://ps.xaos.ru>

## Российское серебро в Голландии

27-28 января в Амстердаме прошел финал самого престижного командного Кв3-турнира — Euro Cup 2. В турнире приняли участие две самые именитые команды Европы. Это Quadaerna Alistors, очень сильная команда из Швеции, состоящая большей частью из звезд, таких как победитель Сингапурского CPL-турнира — Blue, третьего призера европейского CPL-турнира — Lokeman и еще несколь-



Team 4x за победу.



4x с кубком Euro Cup.

ких сильных тимплейных игроков. Следующая команда — Unmatched из Германии, они заняли второе место на последнем командном турнире, что проходил в Париже. Также участвовали лучшая команда Англии — 4Kings — и слабый клан Швеции — evolution. Ну и последней, пятой командой на турнире была наша русская Team 4x, капитаном которой я являюсь.

Все команды прошли предварительный этап по Интернету, кроме Team 4x, так как у нас не было возможности играть в Сети — все носилось о качестве российского коннекта.

те почитать о том или ином турнире, происшествии и т.п. более подробно ступайте на сайт к Полосатому.

Он вас ждет ;)



рять, попадают под обстрел из автоматки. Когда СТ, разбился вдребезги, падает в комнату с мониторами, гадая, как выразится в темноте. А вот вы и сможете лицезреть отлично, и он не сразу поймет, откуда его шлепнут свинцом. Если в руках у вас винтовка с оптическим прицелом, то у СТ, вышунувшего нос из-за контейнера, который закрывает задний вход, немного изменится масса тела за счет выбитых мозгов.

2. На ящике (рис. 2) у задней двери вы становитесь почти невидимым для СТ, которые пробираться на базу со стороны ворот Кемпера в данном месте, желательно иметь при себе 4-6. Обратите внимание на заднюю дверь — войдя в нее, СТ вряд ли вас прозвонит. Но она при открывании жутко скрипит. Этот противный звук раздается на всю базу, услышав его, не задумываясь, двинувшись гренку. После подобной возбуждения добить раненого СТ будет несложно.

3. Займаем позицию перед вентиляцией одним из входов (рис. 3) и тем самым создаем серьезную проблему для СТ, имеющего привычку лезть по вентиляции. Вы сможете довольно сильно посылать его гранатами, покуда не попадете прямо на место Единственное "НЮ". Если ваш напарник в этот момент не отгонит контейнеров от главных ворот, вы рискуете пообстрелять от них пару лишних дырок в стену.

4. Займались с 4-м фронтом контейнером у главного входа (рис. 4), вы развостытесь как батын в ночи. А вот темненькие СТ на светлом фоне будут так на ладони. Не упускайте следующего: СТ, тихо крадущийся у ближнего к вам бортика, остаются для вас незамечены. Но если ваш коллега занял ничку с рис. 1, то отчаянные герои, попытавшиеся прорваться через главные ворота, пополнят коллекцию боксозных пулек на уроне.

5. Начекующего игрока можно посадить кемперить здесь (рис. 5). Обратите внима-

ние, вы заметите СТ раньше, чем он вас. Главные тут — заранее навести прицел любимого АК-47 на место, откуда появится СТ и, заждавшись первый темный пиксель, стремительно нажать на курок "Калаш". Здесь будет лучшим оружием, так как продвигает угол и попущего за ним СТ.

6. Предположим, во время другой угрозы в вентиляции — тогда не лишним будет занять угол в комнате с мониторами.

Если (рис. 6) и прицелились чуть ниже развешенных. Если особо не зевать, то СТ долгие впадет в очень плохом состоянии здоровья. В случае, если зловещий враг догадался издать вспыхивающую секунду, начните поить, свинцовая пуля еще ниже. При удачном стечении обстоятельств вы сможете поместить АК на скамью M16.

7. Попасть на полку над задней дверью (рис. 7) можно, прыгнув на крепкие плечи соратника. Неподготовленный человек не выдержит из-за этого фокус, ибо редко кто сможет наверх, используя задний вход. После однократной смерти враг скажет, что к чему, и в следующий раз превратит в решето скрывающуюся стенку, изображая пиксель "на счастье". Так что не рекомендую увлекаться этим трюком.

8. Для непосвященных — рассказываю. На базе есть камеры (рис. 8) наружного наблюдения. Если играть небольшой командой, то хорошо бы знать, с какой именно стороны побежали СТ. Так что не лишним будет разглядеть в мониторе.



## Трикса для "Ментов"

А вот тут уважаемые СТ в вас не разоблачу. Можно было бы рассказать, где, как и с чем удобнее нырять, но зачем это? Умные Тэакут, что время на их стороне, и не выскуют носа из своих нор. Полезно будет заранее оценить все позиции Т через кон-

ра, которые те любезно разместили у себя на базе, не забыв повесить мониторы в новой машине (рис. 9). В общем, вам предстоит всячески изощряться и выкуривать грамотного специалиста-инженера. Не зря же карта называется **Assault**.

## DE/DUST

### Трикс для "Мелтов"

1. Затем в углу (рис. 1) вы спокойно сможете нарезать паркет, хлипких фрегов. Т выбежит из коридора, обычно сшитри в противоположную от вас сторону. Но если вас засекут в момент "выхода", то вы сами станете легкой добычей.

2/С помощью напарника вы вскарабкиваетесь на ящики (рис. 2) и до последнего момента будете оставаться «невидимым» для Т, выбегаящих из прохода (вооружайтесь 2-1 или Desert Eagle)

3. Кампериты длинный коридор [рис. 3] должен опытный снайпер. В его оптическом прицеле будет видна вся основная перестрелка, происходящая в Т-образном коридоре. Ему предстоит долго подстреливать Т и еще более долго отбывать перекрестие прицела от запылков СТ

4. Забраться сюда (рис. 4) можно без посторонней помощи. Дорезь не лучший трюк, но все же запомните его — ведь Т с бомбой в зубах, зашедший **bomb place** может от радости аж пролезать.

5. За являком (рис. 5) вы создадите серьезную проблему для Т, как правило, являющегося атакой с прохода. Обратите внимание на то, что длинный ствол будет торчать из-за отсутствия укрытия, как пятиметровый «рисопас» с надписью: «Вот он я, сижу тут и жду пушку!» Держите его, как показано на рисунке, или же раскатывайте пушку с коротким стволом (а можно и шотан выстрел). Для того, чтобы добраться до этой вышки раньше Т, не забывайте бегать от распуха с ножем (так быстрее).

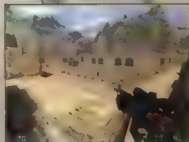
6. Милое местечко (рис. 6) для начинающего каменщика. Если латы при таком же изгибе, что и Т, который не ориентирован на карьер, сложатся перед вами не трехступенчатая, а только двух-

2. Тут же аналогично выложите проходы 71 к боту place, расположенный рядом с вашим распуном. Т.е. выбегающие из прохода с воронами, будучи единственными, кто

сможет замочить вас. Остальные же, если вы проявите расторопность, только успеют постфактум поинтересоваться — откуда же их прорыдали?

8. ~~И~~ эти триски (рис. 8, 9) хорошо использовать в паре с верным товарищем. Осторожно пробирющийся «bomb race» Т обязательно окажется спиной к одному из вас. И пока кто-то выступит в амплуа свинного мяса, другой сдвигает врагу имитацию нескольких грамм свинца.

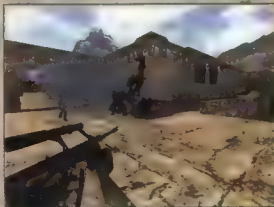
10. Тут (рис. 10) вы будете чувствовать себя лаюком на дурнине. Беспечный Т, который сможет содой добраться, ошпарившись, предположит, будто ему ничто не грозит. Как только он начнет ставить болтушки, мы выведем из своей заводи и наконец замерзшем Минус Т может заныть со стороны моста (с той стороны куда смотрит ваше кино) и остаться в мерззззззз вас



Играя на данной карте, я замечаю три явную тенденцию. СТ, которые могут отважно забиться в щели и там ожидать той, плечу муз, сами пытаются встречать их «добром словом». А почему считаю необходимым поведение этих существ для Т

### Триксы для "Терроров"

1. Таким образом (рис. 11) самые шустрые СТ окажутся под перекрестным огнем Совет для СТ выбейте по двое!



Теперь не-  
много о тур-  
нире Дейст-  
вие проходило  
в одном из гол-  
ландских оте-  
лей В первый  
день были игры  
по системе  
"каждый с каж-  
дым", к вечеру  
из турнира вы-  
летели 4 kings



а немцы из Unimatched вышли сразу в финал. На следующий день нам (Team 42) предстояло играть за выход в финал с командой A-10s. Это была одна из самых драматичных игр на турнире. Она чем-то напоминала финал августовского командного турнира в Ачелли — тогда мы (Team Russia) выиграли в финале у сборной Швеции со счетом 2:0. На этот раз финальный счет был похожим — 3:1, но как же тяжело досталась эта победа!

В первом матче за минуту до конца игры наша команда имела преимущество в один форт перед шведами — мы просто встали в одной из комнат для оборонения. И где-то за 10 секунд до конца туда влетели все четыре шведа. Один из них немедленно погиб под платным огнем, но под ним же случайно пал боец из нашей команды. В итоге первая игра была выиграна с разрывом в один форт. Следующая игра на карте **q3dm16** была чистой копией одной из финальных игр на чемпионате в Англии. У шведов на этой карте доминирует тактика с использованием мощной атакой всего гига от одного игрока — Blue, зато как он эту тактику использует! Исходя из территории с рейнгоном, никак к себе не подпуская и успевая ронять все врагов, находящихся поблизости.

В нашей команде много мест оперативное совещание о том, как нейтрализовать Blue, в итоге было решено довершить соперничество с Blue за рейган и это сработало — Blue был выбит из седла, а мы выиграли эту карту у шведов. Счет стал 2:0, что, на сути, означало победу. Игры на следующих картах были сумбурными и мне особо не запомнились. Мы проиграли одну, затем снова выиграли, и тогда команда вышла в финал. Описывать финальные игры не стоит: немцы победили три раза подряд, хотя и с небольшим отрывом, и стали чемпионом Европы. Россиянам на этот раз встала всего лишь «серебря».

Избранные денки с чемпионов  
вы можете взять на нашем комплекте.

## Fatality + 0 = победа

В Америке завершился крупный командный турнир 2x2 — **Lanansity**. Выиграл парочка игроков, известных по всем медиа-каналам и порталам. Первым **Fatality** претендующий на звание лучшего в мире (и не зря претендующий). Ну а второй, **Zero4** — победитель последнего **SP-турнира** в Америке, где он выиграл \$25000. **Lanansity** завершился со следующими результатами.

- 1 место — **clal Kapitof (Fatality + Zero4)**
- 2 место — **Team Abuse (pureluck, lantern)**
- 3 место — **Team Canine (moonshine, burn)**

## Турнир в городе шахтеров

Немного новостей с полки **Unreal Tournament**: завершился довольно представительный турнир в Денвере-гровсе — **UT XX Century**. Турнир проходил сразу в двух номинациях: дуальный и командный. 2 на 2. Собралась в основном сильнейшие игроки СНГ, не приехав только лучший и в данный момент игрок из нашей команды **4z Devil**. В дуалке выиграл друг мой московский "отец" — **NT.Fess** (он же, кстати, выиграл недавно на дуальном чемпионате **B6, Ura, Open** проходившем в Питере. **B6 Liga** — это название клуба, а в командном зачете победили одеситы — пара **Serj и AxelInHead**. Хотя паре занявшей второе место это **NT.Fess и NT.BulleT**, не хватило всего нескольких фреймов.

## Баталии в США

Чем все-таки отличаются американцы от нас, так это об обилии соревнований и четким подходом к победному делу. Будь то какой-нибудь производственный турнир. Смысл игры или даже время надела типичную игру и сейчас она живет и процветает. Совсем недавно завершился четвертый по сезону, а не этот раз ребята из клуба **GameCity** доказали, что они — сильнейшие. В финале они изрядно обыграли другую неслабую американскую команду **Team Canine** за которую, кстати, играют наш соотечественник **K9-Moonshine**. А третьим местом досталось команде **Stickmens**.

В рамках турнира также проходили дуальные соревнования. В отсутствие одного из лучших игроков мира **Fatality** — практически без проблем победила его юный парноу всего 15 лет) одноклубник **skazit**, в финале обыгравший мою

2. Здесь (рис. 12) вы организуете надежное прикрытие напарником с рис. 11. Заведите на горизонте темную тень. **CT** вы можете попытаться сделать в ней глазо, а хозяину этого угла, потом потребуются некоторые время для выхода на огневую позицию.

3. В принципе, данная нычка (рис. 13) подобна позиции с рис. 12, но тут вы не сможете дать огневую поддержку ребятам с рис. 11 в случае массового нашествия **CT**.

4. Точно так же (рис. 14) прокатывает почти идентичное — не высунуться сразу. Ваши друзья, подставив вас туда, смогут гадать, откуда вы, ближе к собственной базе. **CT** — это, конечно, беда за истинное, скорее всего, в пылу игры вы забредете

чотся на отступающих и не обратят на вас внимания. В нужный момент вы вылезаете из своего укрытия и ношите пулю свинцом, ничто не подозревающих **CT**. Также можно и позволить этот трюк для прикрытия. **CT** с рис. 15.

5. Отличное место (рис. 15) — вас не увидят даже снайпер в долине конца тоннеля. Вы можете спокойно подождать, пока **CT** придут поближе, и, получив прикрытие, можете быть нравящимся.



Прочтите! Где же сила, спросите вы. Я скажу. Поднимите руку вверх и постучите по переноске коробки. Слышите звук? Сила — вот там. ■

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ МОСКВЫ

Название клуба	Адрес	Компьютерная сеть	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
1 Гигантс	Митяя Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62		Сетевая 400 + 40 мав
Polygon-1	ул. С. Улановская, д.31	Свиридовская	249-82-50 249-85-20	<a href="http://www.polygon.ru">www.polygon.ru</a>	Сетевая 450 + 44 мав. 64 128 RAM, Voodoo3 3000 + 6MB, 9-17" мониторы, сеть 100Mb
Polygon-2	ул. Малая, д.3	Университет	930-22-40	<a href="http://www.polygon.ru">www.polygon.ru</a>	Сетевая 456 153 мав. 64 RAM, Voodoo3 3000 + 16MB, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
Polygon-4	7-я Парковая, д.15, стр.2	Первомайская	164-05-60	<a href="http://www.polygon.ru">www.polygon.ru</a>	Сетевая 500 135 мав. 64 RAM, Voodoo3 2000 + 6MB, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
ХАМОК	Плющенко, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Алан 500, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 мав.) и Алан 500, 128RAM, TNT2 мониторы 15" (30 мав.)
Ан-85	Стромынский мост, д.4 1-й стр.	Сосновская	269-86-29		Сетевая 300 600 60 мав. 64 128 RAM, TNT2, 4-й интернет
AstalaVelo	Полудуновский пер. 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	<a href="http://www.astalavelo.ru">www.astalavelo.ru</a>	Сетевая 300-582 + 40 мав. 64 RAM, Voodoo3, Интернет 1Mb
AstalaVelo 2	Енисейская, д.21	Яценевская	421 7-00	<a href="http://www.astalavelo.ru">www.astalavelo.ru</a>	P 700 850 + 10 мав. 64 + 28 RAM, Creative Geforce 256, DDR = 576 Voodoo3
BattleAxe	проезд Делюнова, д.32	Бобруйинская	186-36-50	<a href="http://www.battleaxe.ru">www.battleaxe.ru</a>	Сетевая 333A, 64 RAM, Voodoo Banshen, Voodoo P
CTF Club	Чернышевская, д.15	Аэропорт	152-57-63	<a href="http://www.ctf-club.ru">www.ctf-club.ru</a>	P16-67 128 RAM (24 мав.), Snetel 500 64 RAM (24 мав.) TNT2 17" мониторы, сеть 100 Mb
Delirium Tensum	Герасимова Куркина, д.30, стр.1	Площадь	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500 P-II 450 и Сетевая 550 (10 мав.)
Deertown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет кафе)	Фрунзенская	257-26-77	<a href="http://www.deertown-cafe.ru">www.deertown-cafe.ru</a>	64m: 28 RAM, Voodoo3, P160 500 мав. 64 RAM, TNT2 Ultra Geforce 256, 17" мониторы
Game City	Воскова, д.27	Савеловская	285-09-23	<a href="http://www.gamecity.ru">www.gamecity.ru</a>	Сетевая 433 130 мав. 64 RAM, Voodoo3 3000 + TNT2
in Station	Новая набережная, д.6 (в здании "ДЕПО 2000" 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	<a href="http://in-station.krymova.ru">http://in-station.krymova.ru</a>	Сетевая 433 130 мав. 64 RAM, Voodoo3 3000 + TNT2
Nirvana	Роддест вана, 29	Лубянка, Кутузовская, Овотный Ряд	208-37-94	<a href="http://www.nirvana.ru">www.nirvana.ru</a>	P16-500 (38 мав.), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рондильская, 11/5, стр.1	Красносельская	205-04-68	—	P16-67 (55 мав.), 128 Mb, Geforce 2 17" мониторы

Сводка в дальнейшем будет пополняться, приняв за счет не только московские клубы, но и соседние клубы (с учетом разницы в результате чем переименовать в "Компьютерные клубы России"). Временно выделены в самостоятельную категорию клубы, которые не в состоянии не представлять, мы намерены посетить на сайте [www.krymova.ru](http://www.krymova.ru) общаться с вами. Мы надеемся благодарить тех, кто по мере того как в клубе происходят изменения, например, дружить, а также тех, кто сможет уведомить об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■

## НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Леонид "WildRussian" Ахонин ([leonidus\\_a@usa.net](mailto:leonidus_a@usa.net)),  
Святослав Торпик ([tonck@igromania.ru](mailto:tonck@igromania.ru)), Денис Гуров ([spider@tushino.com](mailto:spider@tushino.com)),  
Doctor ([rod@igromania.ru](mailto:rod@igromania.ru)), раздел "Клубные новости" — Polosaty ([pola@np.ru](mailto:pola@np.ru)).

# Пророк и Убийца

**КРЕПКИЙ КОКТЕЙЛЬ  
 ИЗ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, СРАЖЕНИЙ И ЗАГАДОК**

Над знойными пустынями земли Святой кипит война уже пятнадцать раз по десять лет. Арабы, иудеи, христиане живут мечтой о городе, где нет калифов, ненависти, мести. Неверный путь пророк Симон несчастным указал в великий город-миф и погубил в пустыне раскаленной.

И был среди обманутых прославленным воитель. И было на песке чуждое. Рядом воитель, скитаясь, убил пророка.

**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК  
 ВОЛНИЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК**



www.1c.ru

1С:Мультимедиа

www.1c.ru



**ДМИТРИЙ ГОРЯЧЕВ**  
hot-line@igromania.ru



**У меня на панели, где находится время, уровень громкости и т.д., появились программы, которая при включении компьютера ползает в Сеть, т.е. пытается найти (выводит окно удаленного доступа). Как мне с этой панелью убрать эту программу? Установки и удаления программ нет, а закрывается она только до следующего включения системы.**



**Сам не раз сталкивался с подобной проблемой и решил написать вам ответ. Что за дурацкая панель — любая мало-мальская панельная (или бесполезная) программка там и наворит если не сама запуснется, так хоть своего агента пропихнуть. Вот и сидят они потом в System Tray (именно так с этим местом называется и правильно на английском).**

Рекомендации такие. Для начала покопаться в настройках программы. Если у программистов, которые ее сваяли, руки растут из правильного места, они должны были сделать где-нибудь в углке маленький флажок с надписью типа "Load on startup". Если такового не имеется, то стоит посмотреть в меню "Пуск — Программы — Автозагрузка", где может оказаться ярлычок этой злобной программки, и беспощадно с ним расправиться. Если и там ничего нет, придется лезть в реестр (в окошке "Пуск — Выполнить" наберите "regedit"). Там надо поискать запись HKEY\_CURRENT\_USER — Software — Microsoft — Windows — CurrentVersion — Run



**У меня дисплей ViewSonic 1785 на ATI Graphics Pro Turbo PCI (200M) + Voodoo2 (8Mb). Меня интересует, что может выйти из строя (монитор или ускоритель), если я, к примеру, в настройках своего Voodoo2 все частоты поменять на максимальные допустимые: до 800х600 — 120Гц, 1024х768 — 85Гц?**



В действительности, если бы вы могли предвидеть все, что произойдет, если вы измените частоты, вы бы не стали задавать этот вопрос. Но, к сожалению, мы не можем предвидеть будущее. Однако, если вы измените частоты, вы можете повредить монитор или ускоритель. Это зависит от качества компонентов. Если вы хотите избежать проблем, лучше оставить частоты на заводских значениях. Если вы все же хотите попробовать, сделайте это на свой страх и риск. Помните, что вы можете потерять гарантию на ваш монитор и ускоритель.



**Что такое "RAID"?**



Для людей далеких от компьютеров могу сказать: RAID — тараканов-помощник. Да и близкий к компьютеру человек знает, что такое RAID.

долгую жизнь не факт, что встретится с RAID'ом, а встретившись, не поймет, как ему повезло. Вообще-то, про RAID можно написать целую отдельную статью, но кратко дело обстоит следующим образом:

RAID — это аббревиатура от Redundant Array of Independent (или Inexpensive) Disks, что означает "избыточность массива независимых (или недорогих) дисков". Из названия можно сделать глубокомысленный вывод, что кому-то понадобилось взять кучу винчестеров и сплести их вместе. По сути, так оно и есть. Идея тут такая: оказывается, объединяя в массив несколько небольших и/или дешевых винтов, можно получить систему, превосходящую по объему скорости работы и надежности самые дорогие дисководы. Вдобавок ко всему такая система с точки зрения компьютера выглядит как один единственный дисковод.

С объемом, я думаю, все понятно: чем больше дисков, тем, разумеется, больше объем. Увеличение скорости достигается за счет того, что информация разбивается на блоки и каждый блок пишется на свои винчестер. При этом это происходит параллельно. Считываются данные точно так же, и, следовательно, если у нас N дисков, то за один цикл записи/чтения можно, теоретически, записать/считать в N раз больше информации, чем на одном винчестере. На деле скорость не столько меньше, ибо в дело вступает другое достоинство — надежность. А оно достигается за счет всяких разных видов защитного кодирования, самым простым и популярным из них заключается в простом дублировании данных, когда половина дискового пространства используется для хранения копии информации.



**Как соединить два компа витой парой, и можно ли это вообще сделать?**



Можно, и еще как. Правда, обычный кабель тут не подходит, он предназначен для соединения компьютера с модемом. Надо соорудить так называемый кросс-кабель, а для этого придется немного потрудиться.

Берете кусок кабеля метра полтора, пару коннекторов RJ-45, возмущаетесь специальными тисками или, на худой конец, отверткой и молотком, и читаете дальнейшие инструкции.

Кабель типа "витой пар" может быть как четырех-, так и восьмипроводной.

Вот пример разводки для четырехпроводного кабеля: 1-3, 2-6, 3-1, 6-2. То есть берете провод и коннекторы, с одной стороны проводок вставляете в первый контакт коннектора, а с другой стороны — в третий контакт уже соответственно другого коннектора. Далее с одной стороны — во второй контакт, с другой — в шестой, и так далее.

А для восьмипроводного кабеля могут привести две разводки:

1-3, 2-6, 3-1, 4-5, 6-2, 7-7, 8-8,  
1-3, 2-6, 3-1, 4-7, 5-8, 6-2, 7-4, 8-5

После того как встали все проводники на свои места, берете заготовленные инструменты и обжимаете все это дело. Далее возитесь с настройками сети, и вот ваши два компьютера уже не разлей вода.

**?** **Имеется возможность купить оптический мышь, но не знаю, стоит ли...**

**!** Да, оптические мыши сейчас становятся все более популярными, да и цены на них уже не так далеки от народа.

Поясню: главное отличие таких мышей от их обычных собратьев заключается в том, что в них ничего отсутствует: движущиеся механические части вроде шарика и валов. А отсюда мы имеем паразитическую долговечность девайса. Не один коврик сотрется в пыль, прежде чем мышка уйдет на пенсию.

Для определения направления и скорости движения этих гризунов в них устанавливаются оптопары, испускающие световой луч. Раньше для работы таким мышам требовался специальный коврик, покрытый рисунком в виде мелкой сетки. Линии сетки как бы играли роль зубчатых колес обычных мышей, прерывая световой поток и позволяя мышке определиться со своим местонахождением.

Еще следует сказать, что оптомышка имеет очень высокую точность позиционирования, а если она еще имеет USB-интерфейс и, следовательно, высокую скорость реакции, то это, вне сомнений, лучший выбор Зоялдо Киседро.

Самой известной (да и, неверно, самой дорогой) оптической мышью всех времен и народов я бы назвал Microsoft IntelliMouse Explorer. Этой была первая мышь, которая не нуждается в специаль-

ном коврике и вообще может работать почти на любой поверхности (лишь бы она не была абсолютно гладкой и отражающей). В ней установлен более сложный оптический датчик. По сути дела, это просто маленькая цифровая камера, которая делает полторы тысячи снимков поверхности под мышкой, а затем специальный чип анализирует эти "фотографии" и таким образом узнает координаты девайса.

**?** **Нашел в интернете дешевый модем, но друг сказал, что это софтовый и брать не стоит. Что такое "софтовый" модем?**

**!** Эх, кобы не цена 60-70 вечнзеленых за это хвостатое устройство, согласитесь, многовато. К счастью, другие производители тоже не зевают и сейчас можно закупить оптическую мышь, например, Genius, долларов эдак за 25. Так что берите, не пожалейте.

Изначально название "Софтмодем" (программный модем) относилось к модему фирмы Digicom. Сейчас этим термином обобщенно (хотя и не совсем точно) называют любую модель, функций которого выполняется программой, установленной на ПК. Характерной чертой таких модемов является довольно низкая цена за счет экономии на аппаратной базе. Обычно в них отсутствуют чип ОЗУ и контроллер, функции которого выполняет программа. К плюсам такой технологии можно причислить низкую стоимость девайса и потенциальную возможность обновлять и улучшать работу модема простой заменой программы, его поддерживающей. Запускаете Setup и имеете новую версию модема. Красота!

Но между теорией и практикой, как это обычно бывает, пролита широкая траншея глубиной в пропасть. Производители модемов не торопятся выпускать обновленные версии программного обеспечения, а если и выпускают, то преимущественно почти, исправляющие ошибки в старой версии. Ситуация с ценой тоже неоднозначная — сейчас появилось множество недорогих аппаратных модемов на основе чипов Rockwell, которые всего долларов на 10 дороже своих неполноценных софтовых собратьев. И самый жирный минус — требования, предъявляемые такими модемами к системе. На сегодняшний день даже для

самых слабеньких представителей рода "софтмодемов" будет необходим компьютер не ниже Pentium 200, а на процессорах семейства Cyrix 6x86 или Media GX (а скорее всего, и на WinChip) это чудо просто не заработает. К тому же, программа — она программа и есть. В момент активной работы модема параллельно работающие приложения могут тормозить, софтверная часть модема может элементарно зависнуть или просто сойти... В общем, она вам надо! Прислушайтесь к совету друга и купите нормальный модем.

**?** **Недавно прикупил новый системный блок, а через неделю у него начал гореть вентилятор в блоке питания. Что делать?**

**!** До боли знакомая ситуация. Приятного мало, когда при включении неоглядного питомца вместо ласкового и нежного сопения вы слышите устрашающий рык. Частенько такое случается со старыми блоками, но иногда и новые начинают копичить такое особенно если стоят в пыльном или холодном помещении.

Итак, если слыш шум, значит — есть вибрация, есть вибрация, значит — есть трение. А с трением как бороться? Правильно, надо все смазать.

Делается это так. Развинчиваете корпус и снимаете блок питания. Аккуратно его раскручиваете и заглядываете внутрь. Такая процедура полезна еще тем, что можно заодно сдуть пыль, которая, как известно, в блоках питания размножается бешеными темпами. Выкручиваете вентилятор и аккуратно вытаскиваете с него наклейку. Под эту наклейку найдется небольшое отверстие — вот туда-то и надо пролить пару капель машинного масла или чего-нибудь подобного. После этого присобачите наклейку обратно и соберите блок питания. Вставьте его в системный блок, включайте и — на сложилось тишины.

Помимо вентилятора в блоке питания, может гореть вентилятор кулера на процессоре. Принцип борьбы с этим явлением такой же: надо снять вентилятор, слегка приподнять наклейку и капнуть под нее немного масла. Вот и все. Только помните самостоятельно разбирайте его с гарантией. ■



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дядя Федор  
fedor@igromania.ru

## Все на панели! Жидко-кристаллическую...

Жизнь без мечты — не жизнь! Пренебрегая предвещаниями оживающих пессимистов и нитиков, потерявших надежду. Не какую-то определенную надежду, а дикую там или в зелененькой кофточке, а ту самую "Надежду с большой буквы", веру в будущее, в нечто, что даст силы жить и радоваться каждому атому дня.

Это удивительное чувство, буквально "за так", "за спасибо" и "за здорово живешь", дарит нам маркетинговое агентство DisplaySearch. По результатам последних исследований, буквально в "ближайшее время" стремительным темпом будут ринуть цены на LCD-панели. Такая вот весьма приятная для покупателей тенденция обещает продолжаться весь 2001 год. Ну чем не апокалипсис, предсказанный Нострадамусом? К черту гробы ЭЛТ-мониторы, мы маи, мы новый мир построим! Теперь есть причина верить, надеяться, в каждое утро, отбрасывая от календаря листочек, мечтать о приобретении нового, красивого, как Аполлон, жидкокристаллического монитора.

Если кому-то любопытно обоснование сдвигания DisplaySearch заявления, то их есть у меня. Причина гроста — предложение превышает спрос. То есть панелей много, и их собираются накупать еще больше, а вот покупателей маловато. Не идет зверь на повою, его одно кусает.

## На высшей подделке

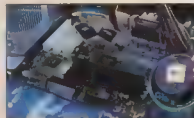
В мире истинных ценностей произошел знаменитый крок. На этот раз рухнули босни Крыловы, которые сочиняли ном компании Sony. Ее супер-дупер-мега-комбо-турбо приставка PlayStation 2, умевшая метко "наводить баллистические ракеты", обладающая "невероятной сверхпроизводительностью" и "революционными, уникальными технологиями", была, ну, в общем, опозорена она совсем. Девичество SPS2 лишили французские разработчики (Вася Пупкин, Иван Пет-

ров и Ворфоломей Елизарович Славинский). Эти ушлые господа взяли и **выпустили в свет эмулятор Sony PlayStation 2**.

Пока юные детище, названное в честь эталона "Mellor PSX 2", умеет демонстрировать только одну игрушку — **Ridge Racer V**, но и это го вполне достаточно. Требования, налагаемые на компьютер, несколько высоки — **PIII 700MHz, 256 RAM, DVD и 800Mb на винте**. Теоретически, такая точанка уже должна иметься у всякого хардкорного геймера — игры нынче жадные до ресурсов. В любом случае, опгейд до необходимой конфигурации всяко будет меньше стоить, нежели покупка целой приставки. Если вы заинтересовались, то по адресу [www.multimania.com/mellor/](http://www.multimania.com/mellor/) можно скачать альфа-версию. Я лично опробовал и могу со всей ответственностью официально заявить: **"РАБОТАЕТ"**.

## Кто кто ни называет, все равно не посылает...

Все-таки нравится мне оптимизм компании VIA. Несмотря на ставшую уже признаным брэндом тормозность ее процессоров, она все еще продолжает изобретать кое-то там прикольные инновации.



На проходящей сейчас выставке "Platform Conference" был продемонстрирован (от слова "манстр") новый, как всегда "очень перспективный" процессорчик **Srix III** с ядром **Samuel 2**. Я уже повествовал об особенностях нового ядра от VIA, поэтому, кратко, скажу, ограничившись сравнительной производительности — см. рядом расположенную табличку.

Процессор	PIII 700MHz	PIII 800MHz	PIII 1000MHz	PIII 1200MHz
Samuel 600	24	42.8	26.28	39.98
Celeron 600	24	86.6		

Надо отметить, что чип тестировался в паре с чипсетом **KLE133**, весьма дешевым (и столь же производительным) решением от VIA. Отмеченная мною особенность заключалась в напичке на материнской плате встроенной графики **Trident 9880** (а я-то думал, они скончались давно!) и отсутствием поддержки внешне го AGP-видео.

Видели рекламу "Кликин Девс Мороза"? Там еще один из дебилов, гущая слухи и неумело тиская в руках системный блок, лапачет "крутые призы...". Так вот, я от всей души желаю им найти в этом системном блоке **Srix III** и материнку на **KLE133**. А вообще, давно пора смирную казнь за плохую рекламу вводить.



## Смешно

Ух ты, ух ты, ух ты! Чего только не случается в сумасшедшем мире приставки! Вы, к примеру, знаете, что консоль **Dreamcast** компании **Sega** проиграла войну платформ и была разорвана насмерть **Playstation 2** от Sony? А факт личной финансовой трагедии дилеров и всех разработчиков погибшей консоли вам известен?

Sega в данный момент находится в глубокой ж., простите, в глубокой гечали. На и этого сложного положения, как оказывается, есть выход. Умные люди предложили вместо похорон устроить масштабирование и конверсию. То есть **начать выпуск Dreamcast в виде встраиваемого набора микросхем**. Получится дешево, сердито, а самое главное — применимо. Как пример будущего продукта можно предположить выпуск недорогой РС-платы, позволяющей играть в дрифтостовые игры на РС или Mac.

Основываясь на здравом смысле и, очевидно, обладая некоторой конфиденциальной информацией, сайт [Games.com](http://Games.com) сообщил о поддержке **мр для Dreamcast в будущей консоли Microsoft Xbox**. Несмотря на то, что MS и Sega отказались комментировать это заявление, есть очень большая вероятность, что вариант **Xbox+Dreamcast** будет продемонстрирован на Tokyo Game Show 30-го марта сего года.

## НУ20 кусается

Печально, но, похоже, Nvidia, совсем беззвезд без конкурентов, вовсе не собирается раздвигать новые видюхи бесплатно. Нехорошо, если бы и поделились прибылями с конкурентами.

Из абсолютно нефидионых, ондеро-уных источников стала известна **предполагаемая цена плат** построенных на чипе NV20 в принципе, это сущие копейки, 635 700 долларов. И это притом, что ранее верхний предел устанавливался в 500 зелений. Отчастию зометен взлет верхней планки ценового диапазона и end ускорителей. Но за ре полигизации, самые крутые плат, только-только появились на рынке, стоили максимум 300-400 баксов Nvidia, как всегда, шагает впереди планеты белой. И уж точно впереди основной массы геймеров.

Теперь немущим геймерам придется решать сплзную, почти гомлетовскую дилемму — купить хорошие компьютер или же потратить все сбережения на одну, но очень крутую видеокарту. Любопытно все-таки стоит ли новинка таких денег, и как так они порубили NV20, что смогли встроить все в Xbox, не падая до небес себестоимостью?

## А что если кнопку Power совместить с пробелом?

Желание быть оригинальным превливание изначальным, сформировавшимся "кок-вс", неприятие всякого рода клише и стандартов — но! во всемирнопроданная причина делать глупости. Про мышь для ноги спилишь? А про новый системный блок в виде швейной машинки "Зингар" производства 1906 года? Эти оригинальные идеи уже отстоялись. Сейчас рулят **концептуальные клавиши**.

Одну такую я случайно повстречал в Интернете — и, по-моему, это любовь. На первом, втором и третьем взгляды штука весьма неудобная. Я бы даже сказал, вообще непри-

емной (но храните мере, для гуманитарного чувства). Взгляните на картинку, и я думаю, вы со мной согласитесь.

Налицо очередная новаторская марев тинговая идея. Очевидно, неостроившись X-Files, специалисты компании решили предложить новшеству инновационности и даже погугчить от этого ошущную выгоду. Представляете, прилетает маршал на Альфа-Центровы катят набить текстовку, а им — оллэний! Клавиатуру для боковых шупальцев в созвездии Лебеда зомбили Ну, буквально тут же в продаже такая клавиша и появляется. Вот уже продаются стартики алиены!

## День твой последний приходит, Rambus!

Принято осознавать, что где-то на мистах все еще торжествует справедливость. Недавно-то компания "Intel" показала козью морду в клочок, напоро и Бегемоте на пафти типа Rambus. Сколько крови полила фирма, впадающая патентами на эту гребную память у производителей, а через них и у рядовых покупателей. Но все же есть и на чер-убрава.



Буквально на днях на чились отгрузки (только для пробных версий материнских плат) новенького "привинного" чипового Brookdale.

Если вам это красивое эпитетическое слово ничего не говорит, то лавино. Это набор микросхем, предположительно для создания системных плат, в которые затем будут влияться процессоры Pentium IV и родная память SDRAM. Уговились? Старая, добрая и сильная главное, **ДЕШЕВАЯ** память.

Если тестовые образцы зорекондуют себя с лучшей стороны, то можно с истинно конфуцианским спокойствием ожидать появления действительно дешевых систем на базе PIV. Вкупе с новостью о скором падении цен на жидкокристаллические панели в "голове" сам собой зарисовывается образ моего будущего компьютера — с метравым плоским экраном на стене и логотипом "Pentium IV inside" на системном блоке.

## Новая новинка

Новость посвящается неудачливым вла дильцам зиволлат от почившей в бозе компании 3dfx. Возродитесь, дед мои, не время отчаиваться. Вназ мольбой дарю оскверненных пользователей и очевидцев просчитанных вероятных выгод, корпорация Nvidia вырала смелую жертвину **поддержку неудачливых Voodoo-шников**.

Из неясных и ничего конкретного не обещающих заявлений рекламной службы компании можно сделать ряд глубокомысленных выводов. Во-первых, становится ясно, что тактическая поддержка плат "Вуду" все-таки будет осуществляться. Непонятно, в каком виде, но будет. Далее, в качестве программно-максимум планируется выпуск **новых версий драйверов для всей линейки чипсетов**.

На мой взгляд, есть повод отпраздновать. Правда, вызывает некоторые, быть может, кощунственные сомнения факт поддержки VSA-100 (сказано было "ВСЯ ли некая"). Почему-то представляется разрозненная диаграмма, наглядно демонстрирующая двукратный перевес в скорости у Nvidia Tnt Vania перед 3dfx Voodoo 5500 (разумеется, с последними версиями драйверов от Nvidia). ■

# реальная виртуальность или... ...или ПОЧЕМ ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА?

Удивительно, сколько энергии, сил и времени может потратить человек, чтобы только не зашиплеть себя-какую-то обществу полезным. Вместо того, чтобы пойти работать таксистом или дальнотбойщиком, он придумывает всевозможные рули и подолы и ночами гонится в NFS; отплевывая от орми и не желая отстраивать врагов отчаиваясь, издумывает новообразованные мыши и суткиами крошит товарищей в Counter-Strike; и наконец, не желая просто жить в нашем мире, придумывает асфесческие очки и шлемы виртуальной реальности и в те-то неделями глазеть в эззкраиную явь. Из всех приспособлений, созданных для

компьютерных игр, шлем виртуальной реальности стал, пожалуй, самым высокотехнологичным и желанным фетишем для обывателя. Поэтому, с вашего позволения, хочу вам рассказать немного о том, насколько продвинулись вперед в этой области.

## Один глаз хорошо, а два — лучше

Самый простой способ сблечь из нашего жуткого мира — это приобрести очки виртуальной реальности. Помните, пару лет назад существовали такие страшного вида очки с разными стеклами, которые этик подленько обманывали нош зомученный мозг, заставляя

его думать, что он видит на экране монитора объемное изображение? Так вот, нигде эти очки не делились, только изрядно мигрировали и превратились в весьма солидные устройства. Для начала давайте посмотрим на одного из самых простых и дешевых представителей вида — очки Elsa Revolver.



Выполнены Elsa Revelator весьма элегантно и стильно, имеются две модификации — инфракрасная беспроводная и с проводом. Нам достался вариант с проводом, стоимость которого составляет примерно 49 у.е., что по сравнению с другими аналогичными продуктами весьма дешево. Очки легкие и удобные, на носу сидят как влитые. Длина провода порядка трех метров, он подключен к переключнику, расположенному на кабеле между видеокартой и монитором. Никогда дополнительного питания очки не требуют. Вместо стекол в Elsa Revelator стоят специальные LCD-экранчики.

Изначально эти очки работали только с продуктами самой фирмы ELSA (Erazor II, III), однако позже фирма спаялась с и выпустила универсальные драйверы, с помощью которых очки спокойно уживаются с любой картой на базе чипа nVidia Riva TNT (2).

Довольте теперь разберемся, как именно очки имитируют человеческий мозг. Как известно, большая часть человечества обладает двумя глазами и, значит, бикулярным зрением. Глаза наши расположены на некотором расстоянии друг от друга, что позволяет видеть объекты под двумя различными углами. Таким образом, мы получаем две немного разные картинки, которые, накладываясь в мозг друг на друга, дают ощущение перспективы и объемности. Вот объяснение компании ELSA относительно принципов работы очков.

— в правое проецируется 3D-сценный рисунок две двумерные картинки,

— фон при одинаковой перспективе у этих картинок один и тот же, а объекты, в зависимости от расстояния между ними, сдвигаются влево или вправо. По сути, все происходит как в случае с нашими двумя глазами — формируются две картинки одной сцены, отображаемые как бы под разными углами,

— в то время как компьютер работает над следующей сценой, эти изображения последовательно демонстрируются,

— когда показывается картинка для правого глаза, LCD-экран для правого затемнен, и наоборот

— это нехитрая операция повторяется 120 раз в секунду, обеспечивая максимально плавный показ со скоростью 60 кадров в секунду для каждого глаза.

Интересно изображение, а также тот факт, что оба LCD, в отличие от монитора, расположены вне зоны фокуса глаза, гарантируют практически полное отсутствие мерцания. Таким образом, пользователь видит настоящее трехмерное изображение. От монитора же требуется частота обновления кадров в 120 Гц. В этом и заключается основное требование к оборудованию со стороны очков Elsa Revelator.

Качество картинки просто великолепное, ощущение трехмерности и погружения в игровой процесс — полное. Порадовало четкость текста и деталей. К плюсам можно отнести также и простоту использования и настройки, причем очки ELSA Revelator можно подключить под любой тип зрения (нормальный, близорукый и дальнозоркий). Цена делает эти очки доступными многим владельцам карт на базе чипсетов nVidia Riva TNT (2).



К числу минусов данной модели относится неширокий ассортимент подаваемых для работы видеокарт. Кроме того, расширить список поддерживаемых ELSA Revelator игр на данный момент можно только вручную, внося изменения непосредственно в Registry. А это значит далеко не каждый.

Как итог, владельцам карт на nVidia Riva TNT (2) можно смело рекомендовать к приобретению эти очки — они почти в три раза дешевле своих аналогов, удобны в использовании и при этом обеспечивают яркие ощущения от 3D-графики за счет стереоэффекта. Однако надо учитывать и тот факт, что некоторые люди от природы не восприимчивы стереоэффекты, поэтому перед приобретением как любых стереочков неплохо бы найти способ испытать их на себе.



## Главная новость

Про фирму Metabyte слышали многие, а некото-

рым даже посчастливилось увидеть стерео очки Wicked3D eyeScreen, которые эта фирма выпускает наряду с видеокартами и драйверами. Сценной на свои очки Metabyte, прямо скажем, перемудрили — оно составляет 150 зеленых единиц. По сравнению с очками от ELSA это несколько не по-работе-крестьянски.

Wicked3D eyeScreen поставляются только в беспроводном инфракрасном варианте. Продвижение жизни начинается, когда вы откроете коробку и увидите в ней составные части этого чуда.

— адаптер, который имеет два разъема для подключения монитора и видеокарты, а также разъемы для включения блока питания и трансмиттера,



— трансмиттер, который посредством инфракрасного сигнала управляет стереочками. Он устанавливается на монитор и имеет переключатель "дальний сигнал — ближний сигнал" для выбора режима управления очками при близком или отдаленном расположении пользователя,

— сами стереочка с возможностью регулирования расстояния между поляризованными стеклами и приемником инфракрасного сигнала. Для их работы потребуются две батарейки. В очки встроены контакторы, который включает их только при полностью развинутых дужках. Сами очки сделаны довольно аккуратно — каких-либо неудачных деталей, мешающих вздрючить их на лицо, замечено не было. Дизайн немного странноват, на это не должно вас смущать, если не планируете ходить в них по улице,

— 9-вольтовый блок питания этой системы. Драйверы встают без проблем, и после перезагрузки системы можно начать наслаждаться виртуальной жизнью. Принцип действия этих очков такой же, как и у ELSA Revelator. Стекла, установленные в очки, при поляризации затеняются, попеременно закрывая то один, то другой глаз, в то время как на мониторе поочередно демонстрируются картинки для левого и правого глаза. При этом используется эффект "памяти" (инертности) сетчатки глаза. То есть, на самом деле изображение формируется на мониторе, а человек просто смотрит на него через очки. Частота смены изображения у этих очков составляет 80 Гц. Отсюда следует, что ваш монитор должен выжимать не менее 160 Гц, а на такое способны лишь довольно новые модели.

Общие впечатления от тестирования очков положительные. Все предметы в любой игре приобретают реальный объем, а сцена на обычном мониторе получает потрясающий эффект глубины. Приятной неожиданностью явилось появление в Unreal и Quake 2 настоящего лазерного прицела вместо стандартного крестика. Этот прицел, как и положено, скользит по стенам и любым объектам, на которые он наводится. К слову сказать, очки позволяют понять глубинный смысл различных движений разных игр — перспектива звезд выглядит по-разному. Но, тем не менее, оно есть везде — монитор становится оком в скользящий мир объемной 3D-графики.

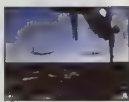
Однако, как и в каждой бочке мада, здесь тоже найдется ложка дегтя. Может возникнуть проблема с фокусировкой глаз. Например, я начинал видеть нормальное изображение не сразу, а где-то через 3-4 се-



# INTERNET : СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

## Вскрытие B-17 II показало...

что в некоторых игровых ресурсах (например, внутри файла dialog.cmf) лежат



ссылки на многие известные порносайты Шутки шутками, а скандал по поводу этого раз-  
вернулся нешуточный (если кто не в курсе, B-17 Flying Fortress II — это новый авиасимулятор, разработанный компанией Wayward Design и изданный Microprose)

## 2000: год вирусов

По сообщениям сетевых аналитиков, прошедший год оказался на удивление богат зловерными вирусами, общее число которых возросло на 300 процентов по сравнению с 1999-м. Наибольшие потери вызвал вирус i love you (более 100 000 жертв), ну а наиболее «жестоким» оказался ProLin, выдосовавший себя за Flash-шутлык. Новое же тысячелетие осложнилось появлением первого вируса, поражающего php-скрипты (на их основе работают многие популярные сайты) и способного на практически неограниченному распространению.

## “Сюрприз” от хакеров



А-а-а! Кто-то ищет компромат?

Очередная хакерская атака на BattleNet достигла своей цели: на сей раз были уничтожены аккаунты очень многих игроков. Интересно, что почувствовали геймеры, занимающиеся продажей своих роскошных персонажей за реальные деньги?

## Гиганты против хакеров

Несколько ведущих компаний США (Microsoft, Oracle, Intel и другие) объявили о создании альянса, направленного на борьбу с компьютерной преступностью. Главный мотто защиты — всеобщая координация участников (как только кто-то из членов альянса обнаружит новый вирус или

способ атаки, он тут же обязан сообщить остальным). Поводом для такого шага послужила недавняя атака на ведущие сайты (Amazon.com, eBay), совершенная организованный группой злоумышленников.

## Больше эмуляторов...

Новые эмуляторы сейчас появляются чуть ли не каждый день. Сначала нас порадовали проектом Dreamer (<http://emulatoria.com/8082/dreamu.htm>), эмулирующий Dreamcast), а потом вышел еще и эмулятор PSX2 ([www.multimania.com/mellier/](http://www.multimania.com/mellier/)). Обе программы еще совсем “сырые”, что объясняет небольшие системные требования и малую совместимость с коммерческими



Ridge Racer 5 на эмуляторе PSX2. Похоже, но не WPS делалось...

продуктами, но в будущем все обещает удивляться. Если же вдруг у вас возникла потребность в эмуляторе Sega Saturn (уже “мертвый” конкурент первой PlayStation), вас наверняка заинтересует возможность запускать на ней PSX-игры ([www.chaz.com/toxbounce/](http://www.chaz.com/toxbounce/)).

## Поиск по-русски!

В Рунете появился новый поисковый робот Metabot ([www.metabot.ru/](http://www.metabot.ru/)), серьезно отличающийся от своих конкурентов, в первую очередь, объемом обрабатываемой информации. При работе он последовательно опрашивает все крупнейшие российские и западные поисковые системы, тщательно обрабатывая результаты и “убивая” все ненужные ссылки (куча “левых” данных — беда большинства поисковиков, особенно коммерческих). Имеется возможность поиска файлов по ftp-серверам, в общем — экономия времени (ведь теперь вам не придется перебирать десятки аналогов).

## Всеобщая дебилизация

А как еще можно назвать программу Anifgame ([www.anifgame.com/](http://www.anifgame.com/)), старательно удаляющую с вашего винчестера все ин-



ры, mp3, нелицензионные программы и даже “взрослые” картинки! Причем банальное переименование/архивирование запрещенных файлов вас не спасет — технологию SmartSearch примененную в данном продукте, так просто не обманешь. Впрочем, начальники сильно компьютеризированных отделов, страдающие от нежелания сотрудников работать, будут довольны. Еще дальше пошел филиппинский провайдер CBCPNet, решивший ограничить доступ клиентов к “неправильным” сайтам (представьте, вместо показа [www.playboy.com](http://www.playboy.com) этим несчастным прочтут норуоче и посоветуют посетить “более полезное место”). Эх, не докатился бы также до России.

## Убить Napster!

Компания IBM объявила о создании нового стандарта защиты mp3, который в будущем должен существенно ограничить неконтролируемое распространение оных через сервера вроде [www.napster.com](http://www.napster.com) или [www.mp3.com](http://www.mp3.com) (специальный алгоритм “привязывает” файл к вашему компьютеру и не дает его загрузить где-либо еще). Слышали, и не раз. Одно только непонятно — кто же будет “защитать” уже имеющиеся записки?

## Игры через Интернет

RealNetworks заключила соглашение с несколькими разработчиками и издателями игр, по которому ряд продуктов этих компаний будет распространяться только через сайт портала [real.com](http://real.com). В настоящее время уже доступны такие продукты, как Jetboot Superchamps II, ClusterBot, Puzzle Station и некоторые другие плюс еще не-



сколько проектов, находящихся сейчас в разработке. Интересная тенденция, да вот только не одного настоящего хита у них нет и пока не предвидится.



# Компьютерный почтальон

## обзор почтовых клиентов

Электронная почта, безусловно, является одним из наиболее важных изобретений двадцатого века. Разве есть какой-либо другой способ отправить письмо в другой город, или даже страну, которое займет до адреса за считанные доли секунды? В большинстве развитых стран объемы переписанных e-mail-сообщений в тысячи раз превысили оборот обычной, бумажной почты.

Но ситуация обстоит таким образом, что многие люди, регулярно пользующиеся e-mail, даже и не представляют, насколько упростилась бы работа с почтой, поставь они на свою машинку всего одну простенькую программку. В этой статье мы разберем наиболее распространенные программы, предназначенные для получения/отправки вашей корреспонденции, а в следующих номерах журнала рассмотрим популярные почтовые службы, а также некоторые полезные утилиты.

К выбору e-mail клиента следует подходить с особой тщательностью. Помимо различий в интерфейсах, представленные в обзоре программы отличаются по многим параметрам, так что без более подробного знакомства не обойтись.

### Outlook Express 5.0

Разработчик: Microsoft

Размер: 512 Kb (только инсталлятор\*)

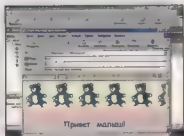
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.microsoft.com/windows/ie\\_int/ru/](http://www.microsoft.com/windows/ie_int/ru/)

download/

Этим почтовым клиентом пользуются многие тысячи людей (особенно недавно подключившиеся к Интернету). Бесплатная версия программы входит в состав Internet Explorer и устанавливается на машину вместе с операционной системой.



Для юзеров, редко пользующихся электронной почтой, этой программой будет достаточно, чему способствует неплохой набор функций. Последние версии "Аутлука" назовем, то не прошло и ста лет,

научились работать с несколькими почтовыми ящиками одновременно. Это позволяет создавать несколько разных почтовых адресов (например, один — для переписки с друзьями, другой — для получения рассылок, третий — для работы). Теперь компьютер с установленной программой можно использовать и несколькими людьми, у каждого из которых будет своя личная директория. Полученную корреспонденцию можно сортировать по отдельным папкам (скажем, сделать каталог для хранения сообщений, ответить на которые вы планируете чуть позже). Приложение нормально работает как с письмами в HTML-формате, так и с обычными текстовыми сообщениями. Существует возможность создать подписи, которая, например, будет автоматически подставляться в конце каждого письма.

В комплекте с программой поставляются разнообразные бланки (заранее подготовленные сообщения), которые можно применять для рассылки поздравлений. Интерфейс управления — сложен и выполнен в стандартном "офисном" стиле, так что проблем с освоением быть не должно. Но как это всегда бывает у Microsoft, не обошлось и без недоработок. Главным недостатком программы — независимость от политик эвара. В Сети полным-полно вирусов, использующих "дыры" в защите Outlook, заражение которыми происходит в момент открытия пришедшего вам письма. Последствия заражения подобными вирусами могут быть весьма плачевны, так что не забывайте почаще наведываться на сайт <http://windowsupdate.microsoft.com> и скачивать оттуда свежие обновления.



Справедливости ради отметим, что главной причиной всех этих неприятностей является вовсе не кривизна рук разработчиков приложения, а чрезвычайная популярность программы. Многие не столь распространенные продукты содержат не меньше ошибок, просто внимание хакеров направлено в первую очередь на известный Outlook, а уж потом на другие проги. Помимо Outlook Express, существуют и гораздо более навороченный аналог в лице Outlook 2000, входящего в комплект программ Microsoft Office 2000. Более по



дробно останавливаться на нем не имеет смысла, так как по всем параметрам он напоминает "младшего брата" (только стал расширенным и дополненным) и существует лишь в виде дорожной коробочной версии.

Кстати, если вы все-таки решили пользоваться Outlook, то не поленитесь прописать парочку последних номеров "Мани" и разобраться, как организовать грамотную защиту своего компьютера от различных нападков из Сети. В рубрике "Антихакер" изложена подробная информация, как и чем защищаться. А на компактках тех номеров вы сможете развиться и всем необходимым для "обороны" софтом.

**РЕЙТИНГ:** ★★★★★

### Netscape Messenger 6.0

Разработчик: Netscape  
Размер: 247 Кб (только инсталлятор)  
Лицензия: Freeware  
Язык интерфейса: Английский  
<http://home.netscape.com/>

Если Outlook Express знаком в основном пользователям Internet Explorer, то Netscape Messenger, входящий в со-



став дистрибутива Netscape Navigator, используется исключительно поклонниками данного браузера. По своим функциям программа идентична Outlook, поэтому разбирать ее подробно мы не будем. Единственный, что можно отметить — это более симпатичный и оригинальный интерфейс.

**РЕЙТИНГ:** ★★★★★

**Рейтинг: 4.5**  
Разработчик: Qualcomm Incorporated  
Размер: 6330 Кб  
Лицензия: Freeware/Shareware  
Язык интерфейса: Английский  
[www.eudora.com/email](http://www.eudora.com/email)

Интересная программа, вызывающая некоторые ассоциации с The Bat! (см. ниже). Достаточно продвинутый клиент, имеющий все необходимые функции плюс некоторые экзотические возможности. Например, синхронизация данных с карманным компьютером Palm (линейка по карманным компьютерам читайте в 12-ом номере

## О ФОРМАТАХ И КОДИРОВКАХ

В настоящее время существует несколько форматов сообщений, из которых можно выделить два основных — **html** и **txt**. Первый формат является более продвинутым, т.к. позволяет использовать графику, выделение текста различными цветами, таблицами и некоторые другие "красивости" (то есть все то, что мы привыкли видеть на веб-сайтах). Но у него есть и большой недостаток — объем html-сообщения значительно больше текстового, что доставляет некоторые неудобства при интенсивной переписке. Не очень-то приятно скачивать сотни-другую писем по 100Кб каждое (которые вполне могут накопиться в вашем ящике, скажем, за время вашего отпуска/каникл, проведенного вдали от дома). Кроме того, некоторые почтовые клиенты некорректно работают именно с html-форматом, поэтому я бы порекомендовал отправлять письма в текстовом формате (**txt**).

Теперь надо сказать пару слов о кодировках. Всего в природе существует несколько русских кодировок, корни которых уходят в далекое прошлое, но времена перебитых юзеров и икапальных компьютеров. В настоящее время преимущественно используются два вида: **Windows-1251** (стандартная кодировка Windows) и **KOI8-T** (пришло с систем, работающих под управлением Унол). Все приличные майлеры умеют работать с обоими вариантами. Другие кодировки (например, **IBM-866/DOS**) лучше не употреблять, иначе у получателя вашего письма могут возникнуть проблемы с чтением сообщения.

"Мани" за 2000 год). Интересно и возможность оценки эмоциональной окраски приходящей почты (если одно из сообщений содержит явные угрозы/ругательства в ваш адрес, приложение заблаговременно сообщит об этом). Да уж, просто убойная забота о пользователях: правда, с русским текстом это все равно не работает, так что нам с того мало проку. Далее, для каждого почтового ящика ведется подробная статистика (сколько писем получили/отправили), позволяющая оценить вашу загруженность почтой в разные дни или часы. Имеется поддержка плагинов (в стандартном наборе есть полезные функции вроде смены регистра, то есть замена **ПРИВЕТ, аСЯ!!!** на **Привет, Вася!!**). Неплохо продуманная система оплаты программы — всего существует 3 вида регистрации. Первая, самая распространенная совершенно бесплатна, но зато время от времени вам придется лицезреть рекламу. Второй вариант — тоже бесплатный, и никакой рекламы здесь не нагрузит. Но в отместку вас лишат нескольких полезных опций. Ну а третий, коммерческий, вид лицензия лишена всякого мусора и "закрывает" функции, но зато требует некоторых материальных затрат. И наличие кредитной карточки, что гораздо хуже.

**РЕЙТИНГ:** ★★★★★

### Pegasus Mail 3.12c

Разработчик: David Harris  
Размер: 3420 Кб  
Лицензия: Freeware  
Язык интерфейса: Английский  
[www.let.rug.nl/pegasus](http://www.let.rug.nl/pegasus)

Приложение, ориентированное в первую очередь на коллективное использование. Вначале каждый юзер вы-

бирает себе произвольный логин (пароль не требуется) и настраивает программу "под себя". Далее, при каждой загрузке Pegasus Mail спрашивает этот самый логин и, в случае "узнавания" пользователя, открывает его личную директорию с личными же настройками. Такая схема работы достаточно удобна (чужие ящики под глазами не путаются), если почтой пользуются несколько человек, а вот "одиночному" юзеру эти новаторы ни к чему. Интерфейс продукта неспокое и оставляет



неплохие впечатления (но он заметно отличается от аналогов, что гонимому за трудящуюся осеание). Из других отличительных особенностей можно выделить достойную поддержку списков рассылки (позволяет без проблем отправлять письма десятком людей сразу), а также многочисленные сетевые функции. Немногие программы могут похвастаться таким огромным количеством поддерживаемых платформ (помимо различных версий Windows, есть и **Novel Netware**, и даже **DOS**). На сайте приложения представлены различные полезные плагины (например, **WSendTo**, служащий для интеграции с браузером). Кроме обычной версии приложения, есть и более изощренный

вариант под названием Mercury Mail Transport System предназначенный для установки на почтовый сервер

РЕЙТИНГ: ■■■■

## The Bat! 1.47

Разработчик: RIT Research Labs  
Размер: 1884 Kb

Лицензия: Shareware (30 дней)

Язык интерфейса: Русский/Английский

www.ritlabs.com/the\_bat/

Эта программа по праву считается одним из лучших почтовых клиентов, если не лучшим вообще. Простое перечисление функций программы потребует отдельной статьи (если мы найдем отклик в вашем сердце, то статья подробно описывающая настройки и тонкости работы с программой, появится уже в следующем номере — пишите нам), поэтому ограничимся лишь кратким списком наиболее интересных возможностей.

Очень удобной является поддержка неограниченного количества почтовых ящиков на любых серверах. Каждый ящик можно настроить в отдельности, выбрать параметры написания и передачи писем (вид кодировки, формат письма, настройки почтового сервера). Ящики, содержащие конфиденциальную информацию, разрешается закрывать паролем (в отличие от большинства аналогов, в отличие The Bat!овский "пароль" совсем не прост).

Для каждого адреса можно использовать различные шаблоны, позволяющие автоматически создавать сообщения такого типа

что все именно (как адреса Ивана Ивановича, так и отправителя Федора Федоровича) выводится автоматически, что здорово облегчает работу.

В программе имеется мощнейшая система поиска нужных вам сообщений (по содержанию, когда ваш почтовый архив разрастается на тысячу другую писем). Присутствуют средства фильтрации сообщений — вы можете настроить приложение для автоматического удаления ненужных вам писем либо для помещения интересных сообщений в указанную папку, либо для автоматической переадресации с последующим перемещением в указанную папку — и т.д. На практике такие функции оказываются полезны для избавления от спама (неправильной рекламы) и просто для сортировки приходящей почты (например, если вы подписаны на какие-то рассылки, их удобнее будет помещать в разные папки, соответственно содержанию).

В продукт встроена проверка орфографии создаваемых вами сообщений, а также есть возможность шифрования особо важной корреспонденции. Программа умеет правильно работать со всеми возможными кодировками и форматами сообщений, позволяя даже восстанавливать письма с испорченной кодировкой. Представленным средством разосла по провайдеру, диспетчер писем утилита для манипуляции почтой на сервере, без ее загрузки на компьютер

т.е., например, можно удалить письмо на сервере, не скачивая, и наоборот, встроена "гляделка" картонки, удобная адресная книга и подробный журнал, ведущий статисти-

ку каждого ящика. При всем богатстве возможностей, The Bat! "весит" всего полтора мегабайта, имеет простой и удобный интерфейс (есть и русская версия, собственно, программа сделана в России), нетребователен к компьютеру.

Вы можете задаче. Вы можете редактировать сообщения, получать почту и проводить поиск одновременно, что сэкономит ваше время. Приложение совершенно безопасно и в отличие от многих других не допустит заражения вашего компьютера вредоносными вирусами.

РЕЙТИНГ: ■■■■

## Финита...

Обзор наглядно демонстрирует, что есть на свете неплохие программы для работы с электронной почтой, но не отвечает на главный вопрос. Какую же из них предпочесть? На мой взгляд, лучше всего выбрать The Bat! (о причинах этого сказано чуть выше), особенно если вы регулярно пользуетесь e-mail'ом. Если же вы отправляете 1-2 письма в месяц и не подписаны на рассылки, проще всего будет работать с бесплатными Outlook Express или Netscape Messenger. Pegasus Mail тоже неплох и вполне сойдет в качестве альтернативы Outlook/Messenger, но на него следует обратить внимание в последнюю очередь. Программа Eudora производит хорошее впечатление, но не более того, и не факт, что ради нее вы захотите отказаться от привычного мейлера. В заключение скажу, что ваш покорный слуга, как и тысячи других людей, уже давно пользуется The Bat! и только им. Впрочем, выбрать все равно вам. В следующем выпуске "Моничи" (в продолжение темы e-mail) посвятим вас в тонкости выбора почтового сервера.

\* — после запуска инсталлятора вам придется скачать файлы, необходимые для работы приложения (как минимум 10-15 Мб, при установке "с нуля"). Если же у вас была установлена одна из предыдущих версий браузера, то качать придется значительно меньше — только недостающие компоненты/обновление.

Здравствуй, уважаемый Иван Иванович (текст исходного сообщения)

До свидания, с уважением Федор Федорович  
Обратите внимание на то,



# Мировое древо MU\*

## история зарождения и становления жанра

В Старшей Эдде, как известно некоторым из присутствующих, есть легенда о том, как скандинавскому богу Одину привиделись руны — основа мгии и письменности викингитов. В дальнейшем Одину пришлось провисеть семь дней, будучи пригвожденным копьём к дереву. Древо это было непростое, оно прозывалось Иггдрасиль, корни его заходили глубоко в мире мертвых, а кроны уходила далеко в высокое небо.

### Пленицы огненного гнева

Хотя эти сведения не относятся к разряду секретных, мало кто знает, что все широко распространенные на сегодняшний день варианты MUD выросли из одного семечка, как Иггдрасиль — гигантское древо. Все разнообразие MUD — всего из одного кусочка кода, который переписывали, повторяли, исправляли, модифицировали, дорабатывали, выкидывали, писали заново и делали "похожие, но не совсем так". Теперь различных версий серверов MUD настолько много, что вместе их принято называть MU\*, заменяя звездочкой все бесчисленные варианты окончания: MUD, MUSH, MUX, MOO, MUSE, MUCK, Multi-User Dungeon, Multi-User Shared Area, Lucination, Multi-User eXperience, Mud Object Oriented. Далеко не всегда эти две буквы значат "многопользовательская", тут над сокращениями издеваются, как только можно.

Бытие, как известно, определяет сознание. В виртуальной реальности это прописная истина, и то, как ведут себя игроки и администраторы, определяется в первую очередь тем, что они могут сделать с игровым миром и друг с другом. Малоизвестные на первый взгляд отличия в технологии формируют виртуальную мораль и виртуальную этикет. Похожее на первый взгляд (и даже на второй) игры при более детальном изучении заметно отличаются друг от друга. Но корни у всех одни. Так с чего же все началось? Что это за неведомый "кусочек кода", который рассеял по всей Сети нынешнее разнообразие MUD'ов?

Первым на свете MUD так и назывался — MUD. Он был написан в 1978 году Рэном Трубишом и Ричардом Бартлом в Эссек-

самском университете в Англии. Играть в написанный ими "полуфабрикат" было неинтересно и по большому счету нельзя — персонажи перемещались по игровому миру, объекты можно было поднимать, но азартного геймплея не было и в помине. Впрочем, играть никто и не собирался — это был лишь упреждение для того, чтобы проверить новую систему разделения памяти и многопользовательский доступ к системе. Годом позже Бартл продолжил работу один, и на свет появилась MUD 1, которая, кстати, жила и по сей день (или тот, кому как нравится, но в мире MUD отдельные системы принято обозначать женским родом, а отдельные игры в зависимости от того, какое у них название — например, "Арда" — женского рода, а "Адамант" — мужского). В MUD 1 уже можно было играть Интернету в те годы еще не было, пользователи сидели за терминалами, подключенными проводами непосредственно к "главной машине", а некоторые входили с модемом. Объем места на диске, который выделяли под это развлечение, исчислялся не мегабайтами (как сейчас), а жалкими десятками килобайт. Но по тем временам это было немало.

Почти десять лет семечко стало в благодатной английской земле. MUD 1 поднималась и падала, меняла машин, переезжала, несколько раз становилась коммерческой и вновь приобретала право бесплатного продукта. А тем временем начиналось Большое Компьютерное Веселье. Память дешевет, компьютеры дешевеют, связь дешевеет — пользователи множатся.

### Из искры возгорится пламя

В 1988 году семечко дало первый побег. В университете Aberystwyth (не надейтесь, что я знаю, как оно произносится, — кажется, это по-валлийски) группой товарищей была написана AberMUD. Название, как вы понимаете, происходит из более произносимой части названия университета. Это и есть родоначальник основной массы известных на сегодня типов MUD. Если MUD 1 была "розовой программой", никогда не выпускавшейся для широкого пользования, и ее искорки развозили только по знакомству, AberMUD разо-

шлось в тысячах и тысячах экземпляров. Потому что была попросту выложена в Сеть. Жить в игре, правда, покачало было не особенно интересно — ни тебе квестов, ни тебе монстров, ни тебе программируемых объектов, только комнаты, входы и выходы. Сервер был построен так, что только администраторы могли создавать новые комнаты, а для этого требовалось проделывать довольно нелегкую "перестройку". Например, собирать сервер из исходников заново — не слишком-то приятная процедура. Понятно, почему покачало игра развивалась очень медленно. Авторы вообще изначально хотели сделать что-то, а не MUD. Поэтому в первую очередь на сервере появились доски объявлений, а уж затем были созданы монстры. Начали потихоньку множиться и квесты, позволяя не только тому, что "теперь и называется MUD". Однако они оставались крайне сложными в модификации. Для того чтобы осуществить обновления сервера, система регулярно попросту сбрасывалась — у игроков оставались только зорыбобанки или очки, а все предметы и монстры возвращались обратно. Сейчас уже вряд ли кто-то согласится играть на таких условиях, а тогда это было нормой вещей.

Уже год спустя, в 1989, от проекта отпочковалась первая ветвь MUD (в дальнейшем ставшая общирным направлением), развивавшая идею системы "без излешеств", построенная по принципу "мхи как перемещаются по виртуальному миру, общаются и манипулируют предметами" (но большие создатели не замечали, а игроки не претендовали — эдакое направление хиппи в потоке MUD). Первым ее представителем стала TinyMUD. Помните "пассивные" возможности наблюдения (т.е. обычного приключения), система предоставляла игрокам возможность творить. Каждый игрок мог создать объект или комнату. Добы минимизировать потребление компьютерных ресурсов, тогда еще очень дорогих, все остальные возможности решили выкинуть — и монстров, и оружие. Осталося только команда `!i` и виртуальные деньги, которые в скорости полностью потеряли свое значение. В итоге, когда дело дошло до денег, получалось эдакое рубилово: стена к стене. Но двери к то-

му времени мало кого интересовали все заигравшиеся творчеством, каждый старался привнести в мир игры нечто свое. Развитие шло экстенсивным путем: ораи, оставив интенси́вную дорожку мечей в стороне.

Еще год спустя появилась **DikuMUD**, основа второй великой ветви Мирового Древа. Написали ее пятеро студентов Копенгагенского Университета — Себастьян Хаммар, Катя Нейбз, Том Мадсен, Майкл Сейферт и Ганс Хенрик Старфельдт. Запомните эти имена. Именно эти люди ответственны за то, что как минимум в четверти существующих MUD новые персонажи падают не куда-нибудь, а в Мидгард. Вообще-то они хотели сделать версию **AberMUD**, более интересную и более связанную на общении между игроками. То что у них получилось, стало эквивалентом AD&D в мире виртуальной реальности — у игроков в **Diku** были характеристики из персонажей, классы, расы, магия. Присутствовало и множество других интересных нововведений, которые в наше время считаются обидными и естественными. Но тогда это была почти что революция.

Ну а что же дальше? А дальше "ветви" начали расти, тянуться каждая к своему солнцу, давая по пути множество побегов и листиков. Давайте посмотрим на наибо-

лее ярких представителей основных направлений. Если вы начинающий в мире MUD, то, возможно, информация, изложенная ниже, определит ваши дальнейшие игровые пристрастия.

## TinyMUD

Эту ветвь чаще называют **MUSH**, в противовес **MUD**, усматривая в этом коренное их отличие. Ветвь "без излишеств" развилась не слишком широко, зато конкретные игры направления совершенно непохожи друг на друга. Никакого "готового" мира с сервером не поставляется, а игроки могут с легкостью строить территорию сами. То есть все участники выступают в роли творцов, именно создание мира и занимает значительную часть их времени. Чтобы помочь им в этом нагнетать динамику и позволить создавать более интересные игровые объекты, очень скоро игрокам были даны в помощь специальные встроенные языки программирования. От очень странных и приводящих администраторов к ранней смерти от неравного отношения (в **MUSH/MUX**) до довольно обычного Форты (в **MUCK**).

Вскорости, еще до того, как самую первую **TinyMUD** сдали в utility, все странненькие команды, которые позволяли персонажам смеяться, обниматься, пинать друг друга

и прочее, уступили место двум *расе* и *зай*. Первая просто показывала всем остальным персонажам в комнате текстовую строчку, а вторая ставила вокруг нее комочки.

Богатство примитивизма оказалось на удивление велико, теперь наблюдение за игроками мало чем отличается от чтения романа, а сама игра — от соучастия в его написании. Странно то, что все до единой фразы, сказанные в игре, оказываются в настоящем времени ("Декстер поднимает стакан, делает из него глоток и говорит: "Господа! К нам идет ревизор!"), но к этому привыкнешь достаточно быстро. Ограничения же на то, что персонаж может делать и чего не может, накладываются не механическими возможностями сервера, а восприятием других игроков. Если они считают, что маленький мальчик может поднять двуручный меч, они будут реагировать на это соответственно. Если же им покажется, что это перегиб палки, они позовут администратора. Несмотря на то, что творцами выступают сами игроки, администраторы в **TinyMUD** очень важны — они выступают в качестве режиссеров и продюсеров сюжета этой мильной оперы, подбирают людей на ведущие роли, работают за подсказку и декораторов. А ведь держать под контролем происходящие события не так-то просто.



# Newcom Port

когда сеть становится частью жизни

выделенные  
линии

интернет  
карты\*

веб-хостинг

тел. 204-0409, 204-0413

e-mail: info@ncport.ru

www.ncport.ru

\*-бесплатная доставка

Если во всех потамоках ветви DikuMUD принята сначала убивать монстров, а потом разбираться, зачем убивают в основном друг друга и в основном под страсти надзором мастеров администраторов на дуэлях при помощи яда, ножинок в спину и прочими "интеллектуальными" способами. Причем преступления совершаются довольно редко: персонаж считается большой ценностью. Ориентация на литературное творчество и ролевую игру в противовес соревнованию требует отличного знания языка, на котором игра проводится. Понятно, что наиболее частым "ведущим" языком оказывается английский — поэтому в нашей стране MU\* семейства Tiny популярны и играют в них лишь немногие. Выбирать данное направление для освоения рекомендуется только тем, кто говорит на английском почти как на родном. Школьными знаниями, увы, здесь не обойтись.

## DikuMUD

DikuMUD и ее потомки пользуются широкой популярностью и пользуются ею до сих пор. В первую очередь за счет того, что готовый игровой мир там существовал с момента создания и легко поддавался модификации, как в первых AberMUD. Чтобы завести себе MUD, оказалось достаточно скачать сервер, скомпилировать его и запустить. В некоторых случаях и компилировать ничего было не нужно.

Хотела скачать исполняемый файл. Чаше всего так и поступали, и "ветка" росла как на дрожжах, постоянно пополняясь новыми модификациями исходного кода, позволяющими добавлять классы или расы, а также создавать новых монстров. CircleMud, Merc, Envy, Silly, DaleMud, Copper, ROM, Diku-II, Smoug, ActMud — это перечень лишь самых крупных "сучков", оторванных от этой ветви мирового дерева MU\*, на самом деле их гораздо больше. И каждый уважающий себя владелец такого "сучка" считает долгом что-нибудь там поменять, чтобы игрокам жизнь медом не казалась.

Если на TinyMUD люди играют в жизнь (очень похоже на концепцию игры The Sims), то на DikuMUD люди играют в войну. В жизни, как известно, дождей червяк вас не съест, а за убийство мирного горожанина придется отвечать. Берем в наши виртуальные руки виртуальный меч и говорим "kill monster". И получаем концепцию типичного DikuMUD. По заветности

такой MUD можно сравнить с современной графической игрой вроде Asheron's Call или Ultima Online. Вот только системные требования у MUD куда как меньше. Идеалистически же более известные ныне графические игры ушли от классических MUD очень далеко.

Игроки на Diku очень похожи на квокеров — они так же легко объединяются в кланы и сообщества, и многие сервера поощряют это занятие.



Игроки в Diku также очень любят бегать друг за другом, гробить друг друга и вообще подстраивать друг другу разные подлости. Звучит смешно, но так оно и есть. Некоторые зарабатывают на жизнь, уничтожая новичков. Роль же администраторов игры вторична — они либо разрешают атаковать других игроков на тех или иных условиях, либо запрещают. Но на этом их личное вмешательство в игру заканчивается. Только на Diku можно автоматически попать в администраторы по достижении определенного уровня, играя достаточно долго и успешно, — на Tiny такой подход считается вросью.

Чтобы везде успеть — время в DikuMUD решает все, заговаривая, тебя и скрин — игроки используют макросы, скрипты, ма-

автоматическими картографами и многими другими технологическими новшествами, придуманными с тем, чтобы вовремя зарезать врага, не помереть с голоду или жажды и не остаться без источника света. Современный аспект и отсутствие принципиальной необходимости хорошо знать язык приводит к тому, что русские игроки на зарубежных играх хватают, как хзает и русских игр на английском языке, потому что хозяевам лишь переводить все тексты на русский. В целом же игры на базе DikuMUD больше всего напоминают стратегический, делающий упор на ролевку и тактический маневр Diablo. Сравнение приведено лишь для размысления ситуации. На самом деле, это Diablo похож на Diku, а не наоборот.

## Я знаю — саду щещь...

С 1992 года начинался расцвет эпохи MU\*, и уже с 1996 — ее закат, вероятно, не без помощи Windows 95. Постепенно сокращается общее число MU\*, уменьшается средний срок их существования. Новое поколение интернетчиков слабо представляет себе, что такое протокол telnet, для них окошко браузера — символом Интернета в целом, а с провалившимся все хуже и хуже. Потомки ветви Diku еще держатся довольно крепко, но появляются и исчезают как грибы, а потомки Tiny вносят продолжительное но жалкое существование.

Самое время вспомнить об этой технологии нам с вами, но — большинство существующих серверов по старой традиции на дух не переваривают русские буквы. Семейство Tiny просто никому не приносит в Россию, потому что у нас почти никто о них не знает. Да даже если бы и знали, то вряд ли бы стали играть — уж очень дорого обходится многочасовое сидение в онлайне (в DikuMUD все проще — вышел в Сеть, порулил пару часовок и пошел заниматься своими делами).

Но еще не вечер. Интернет дешевеет, домашние сети распространяются все дальше, а MUD-программы легко модифицируются под любые "условия среды". Глядишь, однажды на Мировом Дереве токи расцветут щипки, мимика которых будут написаны на русском языке. ■

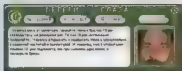
# Интересное в сети

## www.postcard.ru

Проздники, как известно, случаются каждый день. А прозидик — это не только повод для вечеринки, в такие дни принято поздравлять своих родных/знакомых, что можно успешно сделать с помощью данного сайта. Вам предлагается широчайший выбор поздравительных открыток на любой вкус, то есть подходящих практически к любому случаю. Сделайте приятное своим близким!

## http://vision.sohkam.net/

Сколько времени вы проводите за компьютером? А знаете, как это сказывается на вашем зрении? Если вам небезразлично



на ваше здоровье и перспектива в скором времени обзавестись дальнозоркостью ("очки" (не солнцезащитные, а самые обыкновенные) вас не впечатляют, обязательно сходите на вышесказанный сайт. Здесь вы найдете массу статей на тему "Компьютер vs. зрение", практические материалы по профилактике и лечению близорукости и уйму других полезностей. Минздрав предупреждает!

## www.another.com/ ot\_wizard.jp

Бесплатные e-mail сейчас дают на каждом втором сайте. А здесь... здесь вам не просто предоставляют почтовый ящик, здесь еще и предлагают 1200 (!!!) различных доменных адресов в нему. Выбирать придется долго.

## www.zis.atlasnet.ru

Всех "прикольных" сайтов в Рунете сейчас имеется в избытке, но вот их содержание обычно оставляет желать лучшего (ну сколько можно мусолить одни и те же анекдоты и картинку?). Данный ресурс этим не страдает, предлагает посетителям действительно смешные истории, картинки, программы (типо "подпишитесь под своими друзьями", плюс всеческие фотороботы и т.п.) и многое другое (преимущественно компьютерной тематики). Особенно меня впечатлил фоторобот, с помощью которого я решил создать свой автопортрет — но сколько я ни старался, выходили лишь портреты из серии "Их размыкает ниллиа"

## www.driver.ru

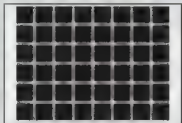
Многие производители железа (например, известная своим мышам/джойстиком/клавиатурой компания Genius) считают вполне нормальным убирать со своих сайтов драйверы для слепка установленной ("их") периферии. Купите себе достаточно современный агрегат, полезешь на страничку разрабчиков за "драйвершми", а там уже и нет ничего (просто фирма буквально



на днюх разрабатывала новый, более перспективный девайс, полутьно отменила всю поддержку старого). А иногда компании и вовсе разоряются (Aureal, 3dfx). В этом случае попробуйте поискать нужный софт на вышупомянутом сайте, где собраны драйверы практически для всех видов компьютерного железа (здесь же можно скачать и свежайшие демо- и бета-версии "дров", зачастую дающие заметный прирост производительности или содержащие новые функции).

## http://vdel.edu/~lyephor/fun3.htm

Есть такая интересная штука, называемая оптическим обманом, смотрите вы на картинку, а видите что-то совсем другое. На обозреваемой страничке вам предлагается развлечение "Найди чер-



ную точку", которая будет постоянно от вас ускользать. Попробуйте разобраться, в чем же дело, и найти, наконец, эту чертову точку!

## www.seotxtchange.com

Такого вы точно нигде больше не увидите! На этом сайте можно запросто продать... свою душу (или прикупить себе пару душонек — так, на всякий случай). Помимо

этого, здесь имеется аукцион (хотите узнать, чья душа пользуется наибольшим спросом?) и даже партнерская программа (можно получать комиссионные с наиболее удачных сделок). Сильное впечатление производит раздел "Обращение основателя" ("A word from our founder"), содержащий статьи типа "It sucks to be YOU" (в переводе на русский — "Как отстойно быть ТОБОЙ", т.е. тем, кто это читает). В общем, после просмотра ресурса создается впечатление, что у кого-то здесь явно проблемы с ясностью рассудка (хотя вполне возможно, что весь этот бред приносит неплохие прибыли за счет рекламы).

## http://mp3-joke.tconned.ru/

У каждого из нас иногда бывают неудачные дни, когда настроение и работоспособность падают до нуля и ничем заняться не хочется. Вот тогда и стоит посетить рассматриваемый сайт — падать на настроение прослушиваемый забавных песен и просто приколов в "mp3-формате". Хотите узнать, как Ф. Кириков поет "под фанеру", послушать веселую песню про Билла Гейтса и ДОС или оценить саундтрек "Титаник" в исполнении цыганских мужиков с баяном? Тогда вперед — по ссылке.

## www.yaremat.com/macos8/index.htm

Есть на свете операционная система MacOS, устанавливаемая исключительно на компьютеры "Макинтош". Здесь вам



предлагается оценить ее в работе и даже... впрочем, не буду портить удовольствие! главное, не упустить в обзором в самом начале...).

## http://ozonmusic.newmail.ru

Обратить внимание на страничку стоит в первую очередь будущим (или настоящим) композиторам и DJ'ам, пишущим музыку на компьютере. Полезные программы, сэмплы, подборки технической документации, FAQ'ов, ссылки и прочие полезностей новоявнику пригодятся всем увлекающимся, ну а уже готовые работы можно запросто поместить в раздел "Нашки произведения" ■



# Игровые ссылки

[www.godgames.com/  
main.php?page=09](http://www.godgames.com/main.php?page=09)

На сайте Gathering of Developers с недавних пор появился новый раздел, представляющий собой что-то вроде фан-клуба. Всем зарегистрировавшимся регуляр-



но предоставляется полезная и интересная информация о настоящих и будущих продуктах фирмы и, главное, через некоторые промежуточные времена нам обещают выслать бесплатные компакт-диски со свежими демоками, роликами и патчами (а это уже серьезная экономия драгоценного времени онлайн!). Так что всем срочно регистрироваться и ждать зовущей посылки.

[www.A1247.ru](http://www.A1247.ru)

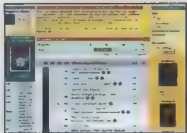
Вы любите футбол? Тогда вам наверняка придется посетить этот сайт, посвященный английской лиге футбольной ассоциации "Премьер-лига". Зарегистрировавшись на соответствующей страничке (бесплатно), вы сможете скачать небольшую программу-клиент, служащую для управления выбранной вами командой. А дальше все просто — выбираете, в какой лиге будете участвовать (уже доступны Лига Перв, Юнион, Круиффа, Морадонны и многие



другие) и начинаете играть (по электронной почте). Всем любителям футбола вообще и футбольных менеджеров в частности стоит обязательно посмотреть этот проект.

[www.worldchests.ru/](http://www.worldchests.ru/)

Хотите знать, какие игрушки сейчас считаются "самыми самыми"? Или, может быть, вы не откажетесь от участия в выборе



самой популярной игры недели/месяца/года/тысячелетия? В любом случае, посетить этот ресурс будет интересно всем, особенно фанатам, которые спят и видят, как бы помочь выйти в лидеры своим любимым продуктам.

[www.russian-games.com](http://www.russian-games.com)

Сайт компании "Русские игры" будет интересен в первую очередь постоянным читателям.



тателям рубрики "Вне компьютера", в особенности тем, кто увлекается пейнтболом, которому сей ресурс и посвящен. На сервере имеется последняя информация о проводимых соревнованиях, а также фотографии снаряжения и полезные ссылки (в том числе и на магазины, где можно приобрести все необходимое для игры).

[http://eax.creative.com/  
gaming/](http://eax.creative.com/gaming/)

Грамотные спецэффекты и музыкальное сопровождение способны создавать игровую атмосферу не хуже, чем потрясающая графика (вспомните хотя бы визуальную бедноватую Thief I/II, эффект присутствия в которых достигался как раз за счет гениального звука). Если же вы являетесь одним из счастливых обладателей звуковой карты, поддерживающей технологию EAX (семейство Sound Blaster Live! или более дешевые аналоги от Genius и других производителей), то в срочном порядке отправляйтесь на этот сайт. Здесь вы найдете специальные патчи, добавляющие в ваши любимые игрушки поддержку трехмерного звука



плюс дополнительные EAX-эффекты. Из последних творений стоит отметить Soldier of Fortune и Unreal Tournament, в которых эта поддержка реализована просто superb.

<http://textquest.boom.ru/>

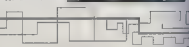
Много-много лет назад, когда компьютеры были очень большими, а мониторы совсем маленькими, наши дедушки/бабушки играли в текстовые квесты. Этот жанр сумел пройти сквозь года и остался популярным даже в наше высокотехнологичное время (в первую очередь, за счет простоты реализации — создать такую игру по силам практически любому, а вот разработать 3D Action...). Всем желающим ознакомиться с классикой или посмотреть на современные работы в этой области не помешает заглянуть на это забвение страничку, где есть и полностью русскоязычные проекты и даже средства для разработки своих собственных приключений. Отсутствие графики — это не так уж страшно, вы увидите.

[www.deltabawks.org/fanart/  
cockpits/cockpits.shtml](http://www.deltabawks.org/fanart/cockpits/cockpits.shtml)



Посмотреть эту страничку будет интересно всем фанатам авиасимуляторов — здесь вы найдете фотографии и описания различных издательств мод стандартных

модов для штурвалов, превращающих их в маневровые агрегаты ("робочие места" геймеров выглядят почти как настоящие кабинеты). Вот как надо играть!





• Бонус Dial-Up + час

• Постоянное подключение

• Интернет 1152 Кб/сек + 1000 Кб/сек

• Интернет 1152 Кб/сек + 1000 Кб/сек

• Веб-хостинг

• Веб-дизайн

# DataForce

Internet Service Provider

DataForce - весь спектр услуг в сети Интернет!

## Основные тарифные планы:

### Персональный\*

- 15 у.е. в месяц
- 10 Мб дискового пространства
- 10 POP3 ящиков
- 8 Aliases / Forwarders
- 8 часов Dial-Up
- Английский

### Интернет-сервис

- 25 у.е. в месяц
- 40 Мб дискового пространства
- 10 POP3 ящиков
- 25 Aliases / Forwarders
- Бизнес Dial-Up
- Английский

### Профессионал

- 50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)
- 100 Мб дискового пространства
- 30 POP3 ящиков
- 30 Aliases / Forwarders
- 10 часов Dial-Up
- Вход данных Роутером
- Английский

# Блок-пост на винчестере



## Защита ваших файлов

Иногда на наших винчестерах оказываются файлы, которые бы по бы неплохо спрятать от излишних любопытных глаз (особенно если компьютером пользуются не вы одни). Пароли, логины, информация личного характера, важные документы, просто данные, которые вы хотели бы уберечь от детей/родителей. В операционных системах семейства Windows 95/98/ME отсутствуют опции ограничения доступа к файлам/каталогам (только не надо говорить о возможности создавать "скрытые" файлы — такая защита может спасти разве что от совсем маленького ребенка), поэтому мы пойдем другим путем. Можно, конечно, хранить такие вещи на дискетах, Zip'ах или других сменных носителях, но это неудобно. Кроме того, те же диски никак нельзя назвать надежным средством "защиты" своих служб, ограничив их, записав на них свои файлы, никогда нельзя

быть уверенным в их сохранности. В такой ситуации к нам на помощь приходит специальное программное обеспечение, позволяющее зашифровать нужные данные, замаскировать их под безобидные картинку или сделать совсем невидимыми для неслаженных Обзорю таких средств и посвящается статья.

Следует обратить внимание на возможные проблемы, возникающие в случае вашей неосторожности или невнимательности. Уচিতе, что, если вы забудете пароль, "раскрывающий" скрытую директорию, на хранящейся там информации можно будет поставить жирный крест. Как и любые приложения такого рода, описываемые программы могут конфликтовать друг с другом или с другим софтом, нарушая стабильную работу операционки. Поэтому перед установкой подобных утилит тщательно взвесьте все "за" и "против" — может быть, особой необходимости в этом нет?

### Fileguard Monitor 3.92

Разработчик: Сергей Гукос

Размер: 2755 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

[www.fortunacity.com/marina/ripcock/616/](http://www.fortunacity.com/marina/ripcock/616/)

Основное предназначение данной программы — защита файлов и каталогов путем их кодирования по специальным алгоритмам (поддерживается более 40 стандартов — 3Way Blowfish, Gost IDEA, Q128 и многие другие). С помощью этого "инструмента" можно не только удалять файлы с винчестера (при обычных способах удаления остается возможность восстановить стертую информацию при помощи специальных утилит). Приложение имеет простой и приятный интерфейс (присутствует даже музыкальное сопровождение) и кучу настроек (есть и возможность работы из командной строки).

### Wizard lock 5.0

Разработчик: Алексей Морсов

Размер: 993 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.dhark.afreeweb.com](http://www.dhark.afreeweb.com)

Еще одно неплохое приложение для шифрования и расшифровки важных данных. Ее отличительные черты — высокая скорость работы

## ГДЕ НАДЕЖНЕЕ ХРАНИТЬ ФАЙЛЫ?

Помимо рассмотренных в статье программ, immer ся ряд других средств, помогающих надежно защитить информацию. Сутье стает ряд компаний, совершенно бесплатно предоставляющих вам каталог некоторого размера (расположенный на их сервере), которым можно оперировать как обычным жестким диском. Единственный недостаток таких служб — невысокая скорость работы (все-таки они расположены в Интернете и нередко на переполненных серверах). В остальном такой механизм удобен и особенно если вы имеете дело с информацией,

еи которая не должна браться в учет ни виду. Даже если вы и не собираетесь что-то прятать, не исключено, что вам пригодятся эти услуги. В таких "удобных каталогах" можно держать и некоторые архивы и прочие файлы, которые редко используют, занимая лишнее место на винчестере (а удалять

их, конечно же, жалко). Еще один вариант использования таких услуг — перенос диспетрибутивов софта с компьютера на компьютер. Отправить/принять файл, пользоваться доступом в Интернет, часто оказывается процессом

и удобным, чем возить ся с ненадежными дискетами. Для этих же целей можно использовать и обыкновенные "холодные" сервера, которые сейчас просто бесчисленное количество



Оцените варианты организации "удобного винчестера".

(если вы не знали, кодирование — весьма ресурсоемкий процесс) и возможность детальной настройки. Если вам понадобится загрузить кучу файлов из различных директорий, их можно установить в очередь, а самому



в это время пойти прогуляться. Есть и полезная функция «установка пароля», без которого приложение «попросту откажется выполнять новые дифференциальные работы (очень удобно, когда есть риск, что кто-нибудь нечаянно запустил прогу и натворил «добрых» дел).

## ШИПРА 2.0

Разработчик: СлешЛоб

Размер: 1015 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

[www.goal.ru](http://www.goal.ru)

Заметно отличается от своих «конкурентов» благодаря совершенно иному механизму действия. Дело в том, что стандартные принципы шифрования, применяемые в рассмотряваемых выше программах, имеют некоторые серьезные недостатки. Если в про-



цессе кодирования произойдет какой-либо сбой (вырубит питание, «подвиснет» параллельно запущенное приложение или операционка решит совершить очередную «неустрашимую ошибку»), ваши данные, скорее всего, будут серьезно повреждены. Потери пароля грозят теми же неприятностями. Разработчики этой утилиты пошли другим путем — они не стали использовать какие-либо алгоритмы шифрования, создав систему, скрывающую нужные файлы/папки от посторонних глаз. Впрочем, загрузившись

под DOS, вы всегда увидите истинное расположение файлов, так как программа загружается только в среде Windows. Другим недостатком может быть нестабильная работа на некоторых системах (вечится только удаление приложения). В остальном продукт производит достойное впечатление, выделяясь одним из самых доступных для неопытных пользователей интерфейсом.

## File Protector 2000 SE 1.18

Разработчик: Mikro Technology

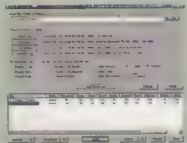
Размер: 117 Kb

Лицензия: Shareware (30 дней)

Язык интерфейса: Английский

[www.mikrotech.com/product.html](http://www.mikrotech.com/product.html)

Мощнейший инструмент для защиты/скрытия важной информации. Кроме привычных функций, вроде создания невидимых для постороннему человеку директорий, здесь имеются и другие интересные настройки. Напри-



мер, можно разрешить другим пользователям смотреть свои логи, не позволяя при этом редактировать (или даже читать) хранящиеся там файлы, или запретить выполнение определенных программ. Также вы можете сделать нужные файлы неудаляемыми или запретить их переименование/перемещение. Такие механизмы обеспечивают защиту не только от других пользователей, но и от всевозможных вирусов. Приложение очень точно конфигурируется (вы можете настроить доступ к каждому файлу, хранящемуся на вашем винчестере). Интерфейс слегка напыщен, но зато весьма удобен и функционален. Было бы программой еще и бесплатной — цены бы ей не было.

## S-Tools v4.0

Разработчик: Andy Brown

Размер: 278 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://members.tripod.com/steganography/stego/s-tools44.html>

Очень интересная разработка, отличающаяся от прочих совершенно другим подходом к «прикрыванию» важных файлов. Никаких скрытых директорий или закрытых па-

## НЕКОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ АДРЕСА

[www.webdrive.ru](http://www.webdrive.ru) — здесь всем желающим выделено 100Mb на хранение личных файлов для доступа к которым вам потребуется специальная программа-клиент (окачать ее можно с вышеуказанного сайта).

[www.driveto.com](http://www.driveto.com) — здесь предоставляется более «новорожденный» сервис 100Mb некоторым другим дополнительным возможностям.

[www.flyto.netdrive](http://www.flyto.netdrive) — страничка на русском языке, содержащая некоторые ссылки на лучшие из подобных компаний (проектирование их всех потребует отдачи, но и статьи).

пароль каталогов — вся скрытая информация лежит на виду у всех, вот только в необычном виде. Дело в том, что благодаря уникальным способам кодирования данных, приложение позволяет скрывать сведения внутри картинок (\*.bmp и \*.gif) или музыкальных файлов (\*.wav). Такие технологии (по-научному это называется «стеганография») позволяют создавать совершенно неприметные «зачоски» данных, так как картинки/музыка несколько не страдают от подобного вмешательства и внешне выглядят так же, как и до кодирования. Для организации совсем уж секретного хранения скрытую информацию можно еще и зашифровать по одному из нескольких алгоритмов. Приложение можно смело посоветовать даже в том случае, когда вы имеете дело с документами государственной важности: настолько надежны и необычны используемые здесь алгорит-



мы. И раз уж речь зашла о стеганографии, могу посоветовать посмотреть и признанного лидера в этой области — *Steganos II Security Suite* (проектирует на [www.datcom.com/english/steganos/](http://www.datcom.com/english/steganos/)). Этот монстр обладает рядом дополнительных функций (например, работает с текстовыми и HTML-документами, а также поддерживает удаление файлов без возможности их последующего восстановления), но зато, в отличие от обзоренной программы, требует платной регистрации. ■

# ТОТАЛЬНАЯ РОБОФИКАЦИЯ: GUNLOCK



Принадлежащая к жанру Action/RPG игра Gunlock была воспринята прохладно. Однако рецензенты не учитывали открытость ресурсов Gunlock и, как следствие, возможности ее модификации. Задача данной статьи — предложить вам ряд элементарных решений, с помощью которых вы сможете превратить ее в нечто... совершенно иное.

## Тотальная реконфигурация

Первое, что требует нашего внимания, — это основные герои игры. Наши дополнения будут и нейтральные персонажи, в которых мы будем добавлять информацию, и ходят в папке `Scripts`, которая расположена внутри основного каталога. Файлы с настройками, отвечающими за игровых персонажей, имеют вид `имя_героя.gsh`. Для примера разберемся с атрибутами главного героя `gunlock.gsh`.

```
character Chr_Gunlock : Chr_Default Goodie
{
```

Эта строка определяет принадлежность героя к "хорошим" (`Chr_DefaultGoodie`) или "плохим" (`Chr_DefaultBaddie`). Попробуйте сменить тип героя в файле `gunlock.gsh`, чтобы от игры различных героев здорово отличалось. Если у вас появится желание добавить в свою команду дрончиков, добавьте новых персонажей, найдите нужный `.gsh`-файл и замените `Chr_DefaultGoodie` на `Chr_DefaultGoodie`. Аппаратным образом можно и избавиться от лишнего союзника. Например, меняя `name` в начале блока (в первоначальном смысле, а не того, что вы изумили), вы сможете пройтись всю игру за команду "плохих", имеющих совершенно другие вооружение и способности. Для этого я выбрал себе подопытных персонажей (например `drone.gsh`) поменял их партию на принадлежность к злодеям `Chr_DefaultBaddie` на `Chr_DefaultGoodie`, и вот а вы сами в уровне скрипты с помощью `set` вместо оригинальной команды

```
walking speed 1
turning speed 1
```

Вы можете изменить скорость передвижения. Если игра кажется вам слишком медленной — ставьте здесь число, позволяющее скорости двигаться быстрее (или наоборот, если вы хотите замедлить). Будучи полководцем, вы можете поставить все на максимум, чтобы ваши войска могли двигаться быстрее, чем вы сами. Или же, наоборот, чтобы вы могли двигаться быстрее, чем ваши войска. Это может быть полезно, если вы хотите, чтобы ваши войска могли двигаться быстрее, чем вы сами. Или же, наоборот, чтобы вы могли двигаться быстрее, чем ваши войска. Это может быть полезно, если вы хотите, чтобы ваши войска могли двигаться быстрее, чем вы сами.

Лично мне показалось интересным поменять характеристики как тем, так и другим — боевым и нейтральным. Например, можно сделать так, чтобы ваши войска могли двигаться быстрее, чем вы сами. Или же, наоборот, чтобы вы могли двигаться быстрее, чем ваши войска. Это может быть полезно, если вы хотите, чтобы ваши войска могли двигаться быстрее, чем вы сами.

```
strength 250
```

Можно изменить силу удара.

```
aim 0
```

Можно изменить точность стрельбы.

```
mine laying time 7
```

Скорость, с которой герой закладывает мины.

```
sight angle 75
```

Угол обзора (в градусах).

```
sight range 12
```

```
hearing range 0
```

Дальность, на которой герой может слышать звуки.

```
damage multiplier 1.25
```

Множитель урона. Если вы хотите, чтобы ваши войска наносили больше урона, чем вы сами, то поставьте значение больше 1. Если же вы хотите, чтобы вы наносили больше урона, чем ваши войска, то поставьте значение меньше 1.

```
aggression 0.7
```

Уровень агрессии. Если вы хотите, чтобы ваши войска были более агрессивными, то поставьте значение больше 1. Если же вы хотите, чтобы вы были более агрессивными, то поставьте значение меньше 1.

Если вы хотите, чтобы ваши войска были более агрессивными, то поставьте значение больше 1. Если же вы хотите, чтобы вы были более агрессивными, то поставьте значение меньше 1.

Если вы хотите, чтобы ваши войска были более агрессивными, то поставьте значение больше 1. Если же вы хотите, чтобы вы были более агрессивными, то поставьте значение меньше 1.

Если вы хотите, чтобы ваши войска были более агрессивными, то поставьте значение больше 1. Если же вы хотите, чтобы вы были более агрессивными, то поставьте значение меньше 1.

Если вы хотите, чтобы ваши войска были более агрессивными, то поставьте значение больше 1. Если же вы хотите, чтобы вы были более агрессивными, то поставьте значение меньше 1.

падать первыми, а вот если выставить эту характеристику на максимум — любой боец станет зрелищным мямчаком, уничтожающим все живое в пределах досягаемости. Не знаю, как вам, а мне захотелось поднять агрессивность всем персонажам игры — так она куда веселее и "мяснее"

```
draw vision cone no
```

```
draw hearing range no
```

Эти характеристики определяют, будет ли визуально отображаться область видимости и слуха данного персонажа (если поставить здесь `yes`, вокруг персонажа появятся сферы разных цветов). Если вы хотите, чтобы персонажи не видели друг друга, то поставьте здесь `no`. Это может быть полезно, если вы хотите, чтобы персонажи не видели друг друга. Если же вы хотите, чтобы персонажи видели друг друга, то поставьте здесь `yes`.

```
max weapon 6
```

```
max ammo 12
```

```
max module 15
```

Максимальное количество оружия, патронов и модулей, которые может носить персонаж. Если вы хотите, чтобы персонажи могли носить больше оружия, патронов и модулей, то поставьте здесь большее значение. Если же вы хотите, чтобы персонажи могли носить меньше оружия, патронов и модулей, то поставьте здесь меньшее значение.

```
initial first person range 60
```

```
maximum first person range 100
```

Эти параметры отвечают за дальность обзора при виде "от первого лица". Владельцам слабых машин можно посоветовать поставить здесь число поменьше, торможения при этом будут не так заметны.

## Минусы персонажей

Разобравшись с героями, можно приступить к следующей задаче — редактированию уровней. Каждому уровню предоставлена пара типовых файлов `*.brf` (брифинг) и `*.gls` (список объектов). Для примера рассмотрим, как можно изменить уровень `prison`. В файле `prison.brf` можно найти в описании уровня `Prison` следующие строки: `prison.gls` и `prison.gls`. Начнем с `prison.brf`.

```
dark
```

```
fade in
```

Эти строки означают, что текстовое пояснение к заданию будет выводиться на черном фоне.

Если вы хотите добавить сюда фоновую картинку, то добавьте строку `background` и укажите путь к файлу `background.bmp` или `background.png`. В данном случае файл `background.png` будет служить изображением `splashscreen.png`. Не знаю, как вам, а мне эти картинки не понравились, поэтому и пришлось добавить пару орлов красивее: `prison.gls` и `prison.gls`. Вот так выглядит `prison.gls`.

```
briefing text 1 0.01 0.95 0.1
```

Параметры вывода текста. Если у вас возникнет желание поменять цвет сообщения, то измените значение `color` с тремя последними цифрами. Для того чтобы сделать буквы прозрачными, выставьте число `0.1 0.01 0.01`.

```
wait 100
```





# ИЗВЕКАЕ'ЛИ НА СВЕ'Т ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ, КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ



Очень многие игрушки сопровождаются отличной музыкой и красивыми роликами, представляющими вполне самостоятельную ценность (особенно когда их делают настоящие профессионалы) и заслуживающими быть прослушиваемыми/просмотренными отдельно от игры. Разве вам никогда не хотелось работать в Windows под саундтрек из любимой игрушки или заменить стандартную звуковую схему операционки чем-нибудь более оригинальным (предсмертными криками монстров, например)? И благо, если разработчики решили не изобретать, используя для озвучки обычные \*.wav или \*.mp3, а ролики поместили в виде радующих глаз \*.avi (а уж где их искать и что для этого использовать, мы вам обязательно расскажем во "Вскрытии" и "Игровых ресурсах"). А как нам быть, если все интересное лежит в файлах непонятного происхождения, отказываясь располагаться стандартными способами? В этом случае есть смысл обратиться к специальным программам — "выдиралкам" ресурсов, о которых я и расскажу в этой статье. Только помните, что "выдираные" ресурсы предназначены исключительно для личного пользования — прослушивать музыку самому можно, а вот записывать ее на компакт и дарить приятелю или выкладывать на свое усмотрение — не следует. И конечно же, все программы, описанные в данной статье, вы можете найти на нашем компакт!

Очень многие игрушки сопровождаются отличной музыкой и красивыми роликами, представляющими вполне самостоятельную ценность (особенно когда их делают настоящие профессионалы) и заслуживающими быть прослушиваемыми/просмотренными отдельно от игры. Разве вам никогда не хотелось работать в Windows под саундтрек из любимой игрушки или заменить стан-

дартную звуковую схему операционки чем-нибудь более оригинальным (предсмертными криками монстров, например)? И благо, если разработчики решили не изобретать, используя для озвучки обычные \*.wav или \*.mp3, а ролики поместили в виде радующих глаз \*.avi (а уж где их искать и что для этого использовать, мы вам обязательно расскажем во "Вскрытии" и "Игровых ресурсах"). А как нам быть, если все интересное лежит в файлах непонятного происхождения, отказываясь располагаться стандартными способами? В этом случае есть смысл обратиться к специальным программам — "выдиралкам" ресурсов, о которых я и расскажу в этой статье. Только помните, что "выдираные" ресурсы предназначены исключительно для личного пользования — прослушивать музыку самому можно, а вот записывать ее на компакт и дарить приятелю или выкладывать на свое усмотрение — не следует. И конечно же, все программы, описанные в данной статье, вы можете найти на нашем компакт!

## Инструментарий Game Audio Player 1.28

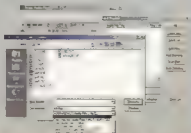
Разработчик: ANX Software

Размер: 607 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.anx.de.ru](http://www.anx.de.ru)



это приложение хорошо известно большинству любителей компьютерно-игровой музыки благодаря поддержке многих популярных продуктов и достаточно удобной реализованной системе работы. Программа умеет сканировать файлы директории на предмет наличия звуковых файлов, которые затем можно прослушать или переинвертировать в \*.wav-формат. Есть поддержка плейлистов для наиболее известных игр: можно найти специальные листы, работающие при нажатии нужного кнопа в приводе (серия C&C, Fallout, NBA Live, Need For Speed, Diablo и т.д.). Функциональность приложения легко расширить (в первую очередь, это касается числа поддерживаемых игр), установив дополнительные ригич-модули. "Сверхпрогношную" музыку можно сразу сохранить на диск (имеется возможность конвертирования файлов из одного формата в другой непосредственно перед записью) — весьма удобно, если вы собираетесь слушать ее и в дальнейшем. Начав знакомство с утилитой такого рода рекомендую именно с Game Audio Player — возможно, ничего другого вам и не понадобится.

## Внимание, вирус!

В процессе подготовки данного материала мне довелось наткнуться на якобы новую версию программы GameHack (традиционный антивирус) небезызвестного нашим постоянным читателям МТС, который, судя по описанию на сайте, теперь также научился "выдирать" из игрушек музыку/видео и творить с ними прочие безобразия. Описание выглядело непонятно, единственное, что насторожило — это чрезвычайно огромный размер файла. Заглянув на страничку чуть поглубже, я обнаружил, что приложение было удалено из базы по причине инфицированности вирусом (вероятно — трояном).



Так что если вам когда-нибудь попадется ссылка на некий GameHack v3.2.0 размером 650Kb (напоследок время "программу" стави еще и рассылать почтой), не поддавайтесь ее очарованию — это не что иное, как злобный трояк. Чаще проверяйте скачиваемые файлы антивирусом — как показывает практика, зараженные файлы попадают даже на крупнейшие сервера. И еще раз отметим, что каждая программа, появившаяся на нашем CD, помимо прочего, прогоняется через активаторы.

## Total Recorder 3.0

Разработчик: High Criteria, Inc  
Размер: 922 Kb  
Лицензия

Shareware [ограничение функциональности:  
Язык интерфейса: Английский  
[www.highcriteria.com](http://www.highcriteria.com)



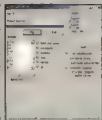
Очень удобная программа

удобная для "выдиранья" (точнее, записи) музыки из абсолютно любой (!) игры, чем не могут похвастаться конкуренты. Интерфейс приложения не сложен — для начала работы вам достаточно просто установить продолжительность записи, выбрать ее качество (из довольно большого списка) и нажать на кнопку "Запись". Затем запускаете нужную игрушку, доберетесь до любимого саундтрека и по его окончании выходите на рабочий стол оператора. Вот и все — нужный трек у нас в руках, теперь его можно подправить в соответствующем редакторе. А вообще, этот инструмент можно использовать не только для вытягивания музыки из игр, его возможности существенно больше, в чем можно убедиться, взглянув на схему работы приложения.

Как видно на рисунке, это программка порошу "встраивается" между транслирующим звуком приложением и драйвером звуковой платы, перехватывая все сигналы и записывая их на диск. Таким образом, мы получаем в свои руки все что угодно — озвучку фильмов/видеофильмов, всякие прикольные эффекты, воспроизводимые программой типа Ассхи, можно даже запрограммировать голосовой чат или разговор по IP-телефону. Компьютерный диктофон, да и только! Жаль только, что не бесплатный.

## WinRipper v0.71

Разработчик: Peter Pawlowski  
Размер: 25 Kb  
Лицензия: Freeware  
Язык интерфейса: Английский  
<http://ppd66.cjb.net>  
Еще одна "гробилка" музыки (и некоторых форматов видео), во многом напоминающая уже упомянутый Game Audio Player. Главное отличие — отсутствие возможности проигрывать выбранный трек на что-либо клиентуруется увеселительным списком поддерживаемых форматов ("wav",



\*voc, \*aud, \*diff, \*au, \*snd, \*8bit, \*mid, \*rm, \*hmp, \*hml, \*hml, \*mst, \*cmf, \*mod, \*s3m, \*h, \*h, \*vqa, \*avi, \*lil, \*3d) и высокой скоростью работы. Даже если нужные вам данные будут уметь "зашифрованы" под другой формат или закодированы с нестандартным режимом. WinRipper все равно добьется своего, для чего существуют функции сканирования файлов. Вам необходимо только выбрать каталог, в котором программа будет искать ресурсы, все остальное происходит автоматически (по окончании работы приложение выводит готовую к употреблению музыку, видео в выбранную папку). Еще одно применение WinRipper — это использование его для конвертирования звуковых файлов из одного формата в другой ("aud в \*.m", "a в \*.wav", "hmp в \*.mid", "mst в \*.mid, и т.п.) — весьма удобно для упорядочивания своей аудиосборки.

## WAVKAT 1.34

Разработчик: Piko's Tamo  
Размер: 171 Kb  
Лицензия: Freeware  
Язык интерфейса: Английский  
[www.turkukam.ky/~tpkaro](http://www.turkukam.ky/~tpkaro)

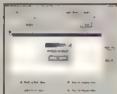


Уже довольно старая (работает даже под DOS), но все еще весьма эффективная программа, умеющая извлекать музыку из большинства игр. Механизм работы приложения прост: WAVKAT изучает файлы в нужной вам директории, сравнивает их с известными ему форматами и осуществляет их преобразование в обычные "wav"-аудио. Имеется поддержка плагинов (правда, их поиск затрудняется тем, что с момента релиза приложения прошло немало времени).

## FMV-Extractor Version 0.9a

Разработчик: Zoft-Online  
Размер: 197 Kb  
Лицензия: Freeware  
Язык интерфейса: Английский  
[www.necrotech.de](http://www.necrotech.de)  
Главная цель

чительная часть данного приложения — работа только с видеофайлами "внутренних" форматов. Не так много, если сравнивать с другими видео-дешифраторами, но программа справляется с ними довольно хорошо. Многие видеоплатформы (стандартные \*.avi (даже закодированные сжатой или нежатой), Bink и Smacker (\*.lur, \*.amk



и им подобны), а также разные типы "фигурных" алгоритмов (например, \*.lma, используемые в играх от Interplay). Как показывает практика, для просмотра заветных видеороликов этих функций оказывается достаточно, ведь в большинстве случаев ничего другого и не требуется.

## Что делать? (с)

Наследок позволю себе дать пару советов по поводу того, как удобнее использовать упомянутые в статье программы. На мой взгляд, оптимальным будет использовать Game Audio Player для первого знакомства с саундтреком и с его помощью сразу же оценить, насколько быстро оценить, в каких файлах лежит нужная музыка, а в каких — всякая мелочевка. После этого стоит воспользоваться одним из конверторов (рекомендую WinRipper, хотя можно использовать и WAVcat и паразитирующее в интернете в наиболее доступный формат (хотя бы \*.wav). Если же нужная игра не отвечает отказом и делится необходимой информацией, воспользуйтесь Total Recorder'ом — в соответствии со своим названием, сей инструмент позволяет записывать все что угодно (хотя с ним и придется немного повозиться). Для извлечения на свет любимых роликов используйте FMV-Extractor (или уже упоминавшийся WinRipper, хотя в работе с видео он не так силен).

Вот и все. Инсталлируйте описанные приложения (еще раз напоминаю, что взять их можно с нашего диска), достаньте компюльчик с любимыми играми и наслаждайтесь "выдиранной" музыкой/роликами — теперь все нужные ресурсы всегда будут у вас под рукой. ■

## "Приставочникам" посвящается...

Если вдруг у вас где-то завалялась старенькая Sony PlayStation (да, например, 1), то вы сможете просмотреть видеоролики, записанные на ее компакт-дисках. Подойдет абсолютно любой компюльчик — это важно не компюльчик с кучей несовместимых форматов. Все, что нужно, это установить программу PSX Play 1.46 с нашего компюльчика и вставить нужный диск в привод. Для редких владельцев PSX2 есть другая программа — PS2 Movie 0.10, работающая аналогичным образом (она тоже есть на нашем диске).



# Стандартные коды

Святослав Торик  
torick@igromania.ru

## Европейские войны: Казаки

Прямо в игре нажмите Enter и вводите коды (в мультиплеере не работает)

supervizor — включить/выключить туман войны

money — дает по 50000 каждого ресурса  
izmapa — переключить режим и играть за другую сторону клавишами 1-9 на правой цифровой клавиатуре

multivar — нажмите P и сможете выбрать любого юнита. Нажмите в любом месте на карте — появится юнит. **ВНИМАНИЕ!** При использовании данного кода могут наблюдаться различного рода лаговые эффекты на экране монитора.

www — включает все вышеприведенные коды, кроме money

## Паркан: Железная Стратегия

Откройте файл textswan редактором файл Iron\_3D.ini и в разделе [CS] пропишите любую команду, дабы получился результат, указанный ниже

INVULNERABILITY=1 — неуязвимость главного героя

FULL\_RESEARCH\_TREE=1 — использовать любые компоненты для ботов, не изобретая их  
WINDOW\_MODE=1 — запустить игру в окне. Работает не на всех видеокартах.

Также в файле Behavior.ini можно изменить строчку ImmortalHero = 0 на ImmortalHero = 1, что даст герою бесконечный боезапас

## Absolute Terror

Откройте файл at.ini, который лежит в основной директории игры. Найдите следующий отрезок

[Pilot]

Name=Pilots name

Level=X

Вместо X подставьте цифру того уровня, на который мечтаете попасть

## Airfix Dogfighter

Введите эти коды прямо во время игры  
hybris — режим неуязвимости

hefoists — все оружие (secondary)  
athena — высочайший Tech Level  
admiral — получить все медали  
autopilot — автопилот. Сходите, выпейте кофе  
facerwogen — вместо самолета — джип  
hades — проиграть миссию  
На экране компании выбора миссий введите prometheus — доступ ко всем миссиям

## Callin McRae Rally 2

Сходите новые профили водителей, введите любой тэг и впишите следующие коды вместо имени

althebutons — все машины  
onecarefulowner — все машины можно вызвать и таким образом  
greatnews — все треки  
minime — машина Mini Cooper S  
evilevo — еще один болид — Mitsubishi

offroad — шоссейник Lancer (Road Car)  
jobinitaly — старший брат Mini Cooper a S  
jimmyswath — симпатичная тачка Sierra  
coolestcar — Ford Puma

## Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Demo)

Бесплатные Action Points. В походном режиме, во время боя, раскложите AP вашего персонажа до тех пор, пока не останется лишь один. Теперь запишитесь и тут же загрузитесь. AP снова по максимуму. Подобный фокус действует лишь в первой демо-версии игры (не в появившейся позже мультиплееровой). Повторять чит можно сколько угодно раз

## Gunklok

Вызовите консоль тейпкой (~) и наберите  
REB GOD — режим бога  
REB INFINITE AMMO — бесконечный боезапас

GIVE [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою. Список предметов см. ниже

GIVE AND EQUIP [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою и экипирует им его (если можно). Список предметов см. ниже

## Список предметов

Оружие и боеприпасы  
LASER BINARY\_LASER MAX\_M\_LASER  
BATTERY\_PLCS PLASMA PISTOL

P.ASMATRIX, PLASMAGNUM  
A.J.T.O.C.K\_BOLTS  
GRENADE LAUNCHER, GRENADE PLUS,  
GRENADE EMP MISSILE LAUNCHER  
MISSILE PLUS MISSILE EMP  
FLAMETHROWER, NAPALM, NANOFRAG,  
F.P.LASAP

Ключи, щиты, огнестрельное:  
KEY, KEYB, SHIELD PICKUP,  
ARMOUR\_PICKUP,  
A.M.ACCURACY\_PICKUP,  
LOCK\_DECODER, BEACON\_TRACKER  
TERRAIN\_SCANNER,  
TERRAIN\_SCANNER\_WITH\_RADAR,  
OMNI\_SCANNER,  
HOLOGRAM\_GENERATOR,  
A.D.I.O (LOCAL SIGHT PICKUP)  
SHIELD\_PICKUP

## Они

Проверено только на демо-версии. Приводятся, что должны работать и в полной.

Включение режима читов Увы, но просто так ничего не получится. Вам придется заняться hex-редактированием файла. Создайте копию файла persdat.dat. Теперь откройте оригинал каким-нибудь редактором, найдите сеимент 0x44 и смените значение на 07. Сохраните и выйдите из редактора. Теперь, во время игры, нажмите F1 и вводите угадные вам чит-коды

liveforever — режим бога  
shapeshifter — сменить персонажей (клавишей F8)

touchofdeath — дает omnipotence  
cantouchthis — режим invulnerability  
fatloot — боеприпасы плюс здоровье  
glosworld — все мебель разбивается о стекло

winvlevel — выиграть миссию  
loselevel — проиграть миссию  
bighead — режим больших голов  
minime — мини-режим  
superammo — режим супер-патронов  
reservovldogs — компьютерные оппоненты дерутся друг с другом

toughjustice — режим пулеметов  
chenille — режим Дзо-Дана  
behemoth — режим Годзиллы  
elderrune — регенерация  
moonshadow — пальто с фэйзингом  
munitionfrenzy — создает ящик с оружием  
fishoflegend — режим Легендарных Кулаков  
killmequick — ультра-режим  
carousel — медленный режим  
thedayismine — режим разработчиков

Чит-коды из режима разработчика. Находясь в режиме разработчика, нажмите тильду (~). Теперь вы можете вводить следующие:

- `door_ignore_locks = 1` — открывает все двери
- `ai2_kill` — убивает всех, находящихся рядом.
- `chr_nocollision 0 1` — режим прохождения сквозь препятствия
- `dump_docs` — показывает все доступные команды

## Tomb Raider: Chronicles

Дабы чит-коды сработали, вам придется повернуть Ларочку лицом на север. Не забудьте свалиться по компосу.

**Следующий уровень.** Выберите инвентарю, перейдите к пункту Load game и зажмите `+ + I + F + T`

**Все оружие.** Выберите инвентарю, перейдите к `argr medpak` (если есть) и зажмите `C + T + R + L`

**Все предметы.** Выберите инвентарю, перейдите к `small med pak` (если есть) и зажмите `A + L + T + G + R`

**Режим Бога.** Выберите инвентарю, перейдите к `flares` (если есть) и зажмите `F + I + R + E`

## Корсары: Проклятие дальних морей

Запускаемый файл `engine.exe`

В этой игре адреса могут периодически изменяться, но их несложно найти с помощью МТС, если немного уметь этой программой пользоваться.

**Деньги** — `15BF220` (FF FF FF), **опыт** — `15BF21C` (FF FF FF) У вас ОЧЕНЬ резко возрастает опыт, что позволяет вам получить 1-й ранг, возможность управлять самыми крутыми судами 1-го класса и некоторые другие блага Жизни (в драке) и количество матросов на борту (в море) — `15C2464` (FF FF) А после этой нехитрой операции — численность команды на корабле заметно увеличивается (км, и где их столько там умещаетесь?) Кроме этого, в драке у вас будет весьма длинный бойбор, что позволяет убить противника с первого удара



## America

Запускаемый файл `America.exe`

Если играем за US American (американцев) Еда — `52A254` (FF FF FF); дерево — `52A2B4` (FF FF FF); золото — `52A2F4` (FF FF FF)

Если играем за Outlaws (бандитов) Еда — `52A268` (FF FF FF); дерево — `52A2C8` (FF FF FF); золото — `52A308` (FF FF FF)

Если играем за Mexican (мексиканцев) Еда — `52A258` (FF FF FF); дерево — `52A2B8` (FF FF FF); золото — `52A2D8` (FF FF FF)

Если играем за Native American (индейцев) Еда — `52A25C` (FF FF FF); дерево — `52A2BC` (FF FF FF); золото — `52A2DC` (FF FF FF)

Тренинг прилагается на компакт.

## Carnivores: Ice Age

Открываем в hex-редакторе файл сохраненной игры `trophy7.sav`, переводим в шестнадцатеричную систему счисления текущее количество очков и ищем это число в файле. Найдя, редактируем его на FF FF. Теперь у вас огромное количество очков, доступны все уровни, все оружие и все животные

## Insane

Открываем hex-редактором файл сохраненной игры `player77.chr`. Теперь строка 30 (номер отображается в самом левом столбце), первые 2 байта меняем на FF FF. Затем

находим строку 230, 14-й и 15-й байт меняем также каждый на FF, теперь делаем то же самое в строке 440 с 10-м и 11-м байтами в строке 650 с 6-м и 7-м байтами и наконец, в строке 860 с 1-м и 2-м байтами. Теперь у вас должны быть доступны все 5 уровней

Если у вас не получилось желаемого результата, попробуйте загрузить, то можете использовать редактор сохраненной игры с нашего компакт



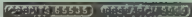
## State of War

Запускаемый файл `stateofwar.exe`

Деньги — `706684` (FF FF)

Испытания — `706678` (FF FF)

Самолеты, матрорты и прочие летающие срудии (их сразу становится 255) — `6B4FA8` (FF)



Тренинг прилагается на компакт.

# Шестнадцатирчные КОДЫ

Роман AKA Docent  
romanokadocent@mail.ru

Начиная с этого номера, мы выкладываем на наш компакт-диск трейнеры, созданные Романом, ведущим этой части "КОДеко", специально для "Монки". Возможно, это все же будет розовый эксперимент, возможно — сделается постоянным. Напишите свое мнение!

Инструкцию по использованию Magic Trainer Creator вы можете прочесть на компакт в одноименном разделе — "Инструкция"

## Европейские войны: Казаки

Запускаемый файл `dmr.exe`

Еда — `1485A94` (FF FF FF); золото — `1485A8C` (FF FF FF); железо — `1485A98` (FF FF FF); уголь — `1485A9C` (FF FF FF); камень — `1485A90` (FF FF FF); дерево — `1485A88` (FF FF FF)

ADDRESS: 16777215 TAG: 16777205  
ADDRESS: 16777215 TAG: 16777215

Тренинг прилагается на компакт

## Игровые ресурсы

Роман AKA Docent  
romanokadocent@mail.ru

## Европейские войны: Казаки

На игровом диске находится несколько аудиотреков в формате Audio CD (можно проиграть в обычном CD-плеере)

<Каталог игры>\video\\*.wav — звуки, <каталог игры>\video\\*.avi — мультики

Совет по запуску игры: если разрешение вашего экрана меньше, чем 1024X768, то игра, скорее всего, не запустится. Исправить это можно, отредактировав (в блокноте) файл `mode.dat` в корне игры и поставив в самом начале строки (первой) вместо стоящих по умолчанию 1024X768, например, 800X600

## Корсары: Проклятие дальних морей

<Каталог игры>\resource\images\ — графика и картинки

<Каталог игры>\resource\faces\surface.tga — портрет главного героя игры (капитан), который можно заменить своей фоткой с теми же параметрами и разрешением, что и оригинал

<Каталог игры>\resource\music\\*.mp3 — музыка из игры

<Каталог игры>\resource\sounds\ — звуки

<Каталог игры>\resource\texts\ — тексты квестов

<Каталог игры>\resource\textures\\*.tga — текстуры

## America

<Каталог игры>\music\\*.mp3 — музыка,

<Каталог игры>\videos\\*.bik — мультики

## American McGee's Alice

<Каталог игры>\base\pak\*.pk8 — архивы со всеми ресурсами, созданные Quake2/3 и прочих игр на Q-движке. Есть возможность распаковать/запаковать теми же средствами, что и в Quake2/3 (просто архивирование, но на винте должно быть очень много места — более гигабайта). Также можно войти и вытащить файлы в Windows Commander v4.51 (последние версии WinRAR умеют выдирать файлы из архивов, не записывая место на диске).

## Carnivores: Ice Age

<Каталог игры>\huntdata\menu\ — графические элементы меню

<Каталог игры>\huntdata\sounds\ — звуки

<Каталог игры>\huntdata\weapons\\*.tga — изображения патронов

И, наконец, самое интересное <Каталог игры>\huntdata\\_res.txt — в этом файле лежат скрипты с параметрами игры

Weapons {} — в этом разделе идут параметры оружия name — название оружия file — имя файла данных оружия, pic — графический файл с изображением патрона, power — мощность стрельбы (1-9), optic — оптический прицел (1 — если есть, если нет, тогда нет и такой строки), prec — точность (1-9, чем выше, тем точнее), loud — громкость выстрела (0-9, лучше 0 или 1), rate — на что влияет этот параметр, выяснить не удалось, shots — количество патронов (1-100, можно и больше), reload — после скольких выстрелов перезаряжается

Characters {} — в этих разделах идут параметры животных name — название животного, file — файл данных животного (можно заменить другим и наблюдать интересный эффект, вроде

летающих мамонтов, как ма скриншоте), ai — уровень искусственного интеллекта (лучше не менять, иначе это может привести к непредсказуемым багам), mass — масса зверя, length — длина (рост) зверя, radius — радиус, на что он влияет, не удалось определить, scoleol, scaleA — размеры, назначения которых тоже не удалось установить, — в игре себя проявлять упорно отказываются, health — количество точных попаданий, необходимых, чтобы прикончить зверя (чем меньше, тем быстрее сломае), basescore — очки, начисляемые за зверя, smell — обоняние зверя (чем меньше, тем больше шансов, что не унюхает вас), hear — слух зверя (чем ниже, тем больше шансов, что он вас не услышит), look — зоркость зверя (чем ниже, тем он сплеее), shipdefeo — назначение установить не удалось, хотя понятно, что параметр как то влияет на корабль поддержки (не время прилета — точно), danger — если есть эта строка (TRUE), то зверь особо опасен

Prices {} — количества очков, необходимых, чтобы открыть данный уровень, оружие или зверя в меню



## Kingdom Under Fire

<Каталог игры>\res\bgm\\*.wav — музыка,

а в <Каталог игры>\res\local\\*.sor — тексты заданий

<Каталог игры>\res\map\ — карты, доступные для редактирования приложением к игре редактором kufuserseditor.exe

## Giants: Citizen Kabuto

<Каталог игры>\music\<любый каталог>\\*.row — музыка, которую можно открыть,

например, в музыкальном редакторе Sound Forge

<Каталог игры>\stream\<любый каталог>\\*.wav и <Каталог игры>\stream\english\<любый каталог>\\*.wav тоже музыка

## Mercedes Benz Truck Racing

<Каталог игры>\autos\ — каталоги с графикой машин. Для изменения внешнего вида грузовика нужно скачать шаблонные тексты

ры с support.synthetic (16 МБ), затем редактировать и сохранять с исходными графическими параметрами. Калировать в указанный каталог поверх любого исходного подкаталога Mtr? Результат можете наблюдать на скриншоте

<Каталог игры>\fahrer\\*.tga — фотки водителей. Можно заменить любую из них своей, сохранив ее с теми же параметрами, что и исходная 99X131, но создав 16-битную палитру вместо исходной (24 бит), иначе картинку не будет видно. Результат на скриншоте

<Каталог игры>\fonts\\*.tga — видеопалик, а в <Каталог игры>\fonts\\*.tga — шрифты

<Каталог игры>\resound\\*.wav — основные звуки и в подкаталогах комментарии на разных языках

<Каталог игры>\funks\\*.wav — звуки комментариев по рации, в <Каталог игры>\music\\*.wav — музыка, и в <Каталог игры>\sounds\\*.wav — прочие звуки



## Sacrifice

<Каталог игры>\data\anim\\*smk — мультяш.  
<Каталог игры>\data\music\\*mp3 — музыка

## State of War

<Каталог игры>\data\sounds\ — в этом каталоге и во всех вложенных — звуки и музыка из игры в формате wav

## Swedish Touring Car Championship 2

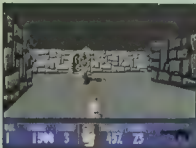
<Каталог игры>\data\movies\\*bik, <Каталог игры>\data\publishers\\*bik — сплошные мультфильмы

<Каталог игры>\textures\\*lga — текстуры машин, которые можно перекрасить, сохраняя исходными параметрами



## Wolfenstein 3D

<Каталог игры>\\*wif — файлы с данными  
\* Programma WolfEdit (под DOS, лежит на нашем компакт) позволяет редактировать все параметры



## АНТИКВАРИАТ

Роман АКА Docent  
romanakadocent@mail.ru

## Doom

<Каталог игры>\\*wad — файл, как обычно, содержащий ресурсы игры  
\* Programma Doom Editor позволяет его редактировать, отредактировать уравни, графику, звуки, а затем закинуть все это обратно в игру. Программа (под Windows) лежит на нашем компакт



## ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

Пятнистая Рысьяк  
rysvakka@hotmail.com

## Worms 1 & Worms 2

В этой игре полно багов, многие из которых вполне можно причислить к разряду кодов, т.к. они позволяют творить всякие вещи, не предусмотренные разработчиками

1. Первый баг может запросто пустить под откос всю игру в Dragon Spire, где живет третий хранитель меча и через который лежит путь в портовый город, при загрузке подземелья (деревья за рычаг, наружная дверь закрывается, внутренняя распахивается) не открывалась внутренняя дверь. Выход банален — дергайте за рычаг много раз

2. Потом можно подобрать омулет с таким свойством: при попытке надеть его на персонажа компьютер виснет сразу и навсегда. Определите "проклятую" вещь и не трогайте ее больше

3. Забавная ситуация сложится при попытке установить на корабле ворота для те-

лепортации. Воспользовавшись ими после рейда в город, вы окажетесь на дне морском. К не менее плачевным результатам приведет попытка затопить на корабль сундук, который не хотел открываться. Этот сундук все время морсвит выскочить за борт

4. А последний баг при желании мог бы стать нескончанным источником экспы для отряда. Третий квест в гильдии священников в Ishad N'ha — разыскать некоего паломника и отдать ему письмо. За что в гильдии дают 750 очков. Так сколько раз туда потом ни заглядывался, священник всегда заводил все ту же байку о благородной миссии и в конце давал экспу. Приятно, только скучно

## ОДИН МАЛЕНЬКИЙ СОВЕТ

Игорь Савенков  
isavenkov@mail.ru

Этот трюк работает не всегда и преимущественно с очень старыми играми. Вы возвращаетесь к давней любимой игре, достаете диск, начинаете его устанавливать и вот — на тебе! — программа нежелательно просит ввести CD-ку, ипечатанный в левом нижнем углу коробки. И тут вы с ужасом вспоминаете, что во время очередной генеральной уборки, добы освободить квартиру от лишнего хлама, родители выкинули эту старую, порядком помятую вещь. Во-первых, можно воспользоваться статьей "Игровая элза. В обход парализ", напечатанной в 10-м номере "Мани" за 2000 год. Ничего противозаконного в этом нет, можете не волноваться. Во-вторых, можно пойти еще более простым путем, каковой объяснен ниже

Итак, скачайте файл CD на свой жесткий диск. Далее методом тыка или путем снаг симбиотального дедуктивного анализа выясните, какой файл вызывает появление той злосчастной надписи, требующей ввести CD-ку (если кто не понял, то "метод тыка" заключается в запуске всех exe-файлов подряд, дожидаясь, пока не выскочит эта самая надпись). Затем этот файл аккуратно стираете с диска (к примеру, для SimCoaster этот файл называется SimCoaster\_Code.exe) и запускаете Setup.exe с жесткого диска откуда, куда вы и перенесли файл (не с самого CD). Теперь глупый Setup, не найдя своего "верного стража", решит, что тот "пошел лапурнуть", и, немного подумав, продолжит свое дело — установку игры, но уже без проверки. Что нам и надо ■



# Строительство по кирпичикам

## Статья №2

## осмысление предстоящего дела, составление плана и начало работы

Если вы читали предыдущий выпуск "Самолета", то помните, что я разделил все жанры по трудоемкости их разработки и указал, какие усилия потребуются приложить для написания соответствующей игры. Говорилось и о том, что любая команда энтузиастов может заниматься созданием вполне коммерческой игры при минимальных затратах времени и используя только личные средства. Там же упоминалось про оптимальную основу для разработки бесплатных движков.

В этой статье мы займемся изучением того, как действовать, создавая игру на базе движка по имени **Genesis3D**.

### Фундамент

Напомню, что движок **Genesis3D** (или, сокращенно, **G3D**) был разработан командой **Eclipse**, а позже куплен и стал активно продвигаться компанией **Wild Tangent**. Он бесплатный, и вы можете получить его онлайн через Интернет на сайте [www.genesis3d.com](http://www.genesis3d.com) (а если вы приобрели журнал в комплекте с диском, то найдете его прямо там). Движок включает в себя редактор уровней, плагины для экспорта моделей из **3DStudio MAX**, а также **SDK (Software Development Kit)** для программиста. Достойный набор.

**Genesis3D** — вполне состоявшийся движок версии 1.1. На сегодняшний день он является самым популярным из сообщества себе подобных, поэтому в Интернете есть целое море документации для обучения как программистов, так и художников.

Я проводил достаточно количество исследований по поводу этого движка и могу с уверенностью утверждать, что **Genesis3D** действительно достоин стать фундаментом будущей игры.

### Структура

**Genesis3D** разработывался в первую очередь для сотворения игр жанра **3D Action в перспективе от первого лица (FPS)**, однако годится и для экшенов от третьего лица (типа **MDK**). Для стратегий жанра **Dark Reign 2** или **Battlezone** движок не подходит в силу отсутствия возможности прорисовки открытых поверхностей (vertex rendering). Отсюда сам собой напрашивается вывод, что весь дальнейший разговор будет в первую очередь относиться к созданию квакоподобной игры. Но даже если вы — яростный противник его жанра, совету изучать весь следующий материал, так как структура **FPS** или **TPS** не будет

слишком отличаться от структуры, скажем **RPG**, и полученные здесь знания вы сможете применять повсеместно.

Прежде чем браться за долото и отбойный молоток, ликородночно нашьеговые **Visual C++** свеженбитым кодом и пуская вскачь **3DS Max**, необходимо все хорошенько спланировать. Здесь как никогда нужны трезвый подход и правильная оценка предстоящей работы.

Покочевавшись в **Genesis3D**, вы обнаружите, что в нем прослеживается некая структура. Слышали фразу "оптимизация под создание игры такого-то жанра"? Все просто: подразумевается сопоставление структуры движка со структурой игры выбранного жанра. Структура игры — это части, своеобразные блоки, из которых она (игра) состоит. Выявлением этих блоков мы и займемся. Точнее, изобразим структурные элементы, из которых состоит игра, сделанная при помощи **Genesis3D**.

### Структура игры в расчете на Genesis3D Игровой уровень

Под игровым уровнем здесь подразумеваются некая карта. Карта — это информация о порядке расположения, позиционирования, раскраски и текстурирования полигонов в виртуальном трехмерном пространстве. Также в нее входит такая информация, как материал полигона (твердая масса или жидкость), его свойства (эффект зеркала или прозрачности) и так далее.

В **Genesis3D**, как и в большинстве Quake-подобных движков, карты уровней построены на основе **BSP (Binary Space Partitioning)** — двучное деление пространства, позволяет быстро вычислять порядок удаления полигонов от обозревателя.

Это означает, что карта может храниться в отдельном файле. Этот файл карты будет вполне самодостаточен — благодаря тому, что **Genesis3D** вместе с геометрией компилирует в него все используемые текстуры. Как следствие, будучи загружен, уровень становится необходимым условием функционирования простейшей программы для **G3D**. Точнее — одним из двух необходимых условий.

### Объект игрока

Вторым необходимым условием является объект игрока. Этот объект совершенно

необязательно должен быть видимым, а представлять собой объект виртуального мира игрока, который управляет реальным человеком, т.е. самим игроком. Объект игрока представляется эдаким центром игровой вселенной, так как вокруг него закручивается все действие: просчитываются и отображаются на экран монитора полигоны, которые входят в его поле зрения, в зависимости от его позиции все монстры устремляются к нему с одной-единственной, той самой целью, ну и так далее.

Самым простейшим объектом игрока может выступать виртуальная "камера". Это понятие широко применяется в **Genesis3D**, да и во всем, что связано с трехмерной моделированием. Камера определяет видимый на экране участок уровня, а, как вы можете догадаться, загрузив уровень и добавив в него объект игрока — камеру, — мы получим обозреватель "view" уровня.

Такое единство игрока и камеры справедливо не всегда, а в большинстве своем для игр от первого лица. В других случаях объект игрока и объект камеры могут и должны существовать раздельно.

### Сцена

Создав программу, которая загружает уровень и добавляет объект игрока, интерпретированный с камерой, мы добьемся того, что можно будет крутить-вертеть поле обзора под всеми углами, осматривать любое закуски виртуального пространство, но — не больше того. Маш обозревателя отличать полным отсутствием связей между объектом игрока и игровым уровнем. То есть ни игрок, ни карта никак не могут влиять друг на друга. Если мы попытаемся пройти сквозь стену, мы легко это сделаем. Слово дух, совершенно невероятный в этом мире.

Добы не быть бесплатным духом, над ним иметь возможность взаимодействовать с окружающей средой. Таким образом, задачей программиста является выделение законов, которые будут обуславливать взаимодействия объектов в игре друг на друга. Это ваш кир, то и законы в нем будут тоже вашими. Ваш объект игрока умме переключаться в пространстве при нажатии на какие-то клавиши? Значит, вы должны позаботиться о том, чтобы твердые были видимы, и обрабатывать столкновения игрока с элементами уровня (стенами, полом и так далее). Суть обработки столкновений

в Genesis3D вынесено всего в одну функцию, и это не должно вызывать затруднений. Кроме этого, вы должны позаботиться о таких вещах, как титрование (если, конечно, у вас там не открытый космос), ускорение, трение и тому подобное.

Итак, взаимодействие между элементами структуры — это ключевое слово (точнее, фразы) при создании игровой программы. Связи прописывают программу и наполняют ее смыслом. То есть они-то и создают момент игры.

### Элементы игрового мира

Элементами игрового мира Genesis3D можно назвать объекты, которые не являются частью карты, но также и не функционируют сами по себе. Примеров таких объектов полно: всеские оптечки, броня, патроны, переключатели, красные кнопки и другие столь любимые сердцу геймера entities. Да, так они называются, если одним словом.

Вся суть entities в том, что они являются связующим звеном между объектом игрока и уровнем. Взаимодействием, создающим цель игры. Например, чтобы достичь поставленной в игре сюжетной задачи, надо собрать четыре

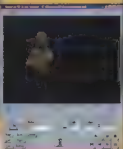
зума пошло в трехмерных играх по агрессивной ветке эволюции, и, наконец с тупых как пробки спрайтовых монстров, мы приплотились к современному венцу творения: зигрому и изворотливому убийце — боту.

Новорно, именно интеллект компьютерных противников будет являться самой сложной частью в программировании вашей игры, так как на этот счет в G3D, кажется, ничего не предусмотрено. Так что придется разрабатывать и просчитывать сложнейшие связи монстров с уровнем, с "неживыми" объектами и самим объектом игрока. Наверное, агрессивная ветка действительно тут самая предпочтительная. Ведь, согласитесь, что может быть устроено проще "мозг"



● Это наш мир, и он может быть самым фантастичным!

● Как создаются миры? Очень просто — в редакторе.



● Некоторые монстры выглядят очень даже ничего. В программе AVIEW вы можете посмотреть на них без всякого риска для жизни.

двухметра воя дитини с имплантатом равным в правую руку гранометом "Стоять Чужак бежать к нему Стрелять." Вел

### Другие игроки

В случае с коллективной игрой, кроме объекта игрока и монстров, мы имеем дело и с другими "разумными" обитателями мира — нашими соседями по подполью и прочими друзьями-приятелями. С людьми, конечно говоря. Но с ними как раз все просто. Те же монстры, только без каких-либо признаков интеллекта. Надеюсь, соседи не обиделись? Ну да ничего, пусть сами думают за монстров.

Вообще-то, разработка сетевой игры достаточно сложна, но вся сложность заключается в организации передачи информации по сети, ее синхронизации и в тому подобных вещах. К счастью, в G3D, как в движке для создания Quake-подобных игр, просто непринципиально было бы включить инструментальный для разработки сетевых коммуникаций. Так что здесь проблема решается.

### Что получилось

Вся эта структура игрового мира, об элементах которой только что говорилось, имеет очень любопытное сходство с реальностью. Ну посмотрите сами: у нас игровой уровень — чья-то планета? По чьей (или — на ней) ходит такая фауна: птички, зверушки, монстры, а также сам игрок. Неодушевленную "ночику" составляют всеские объекты, являющиеся посредниками во взаимодействиях между "разумными" обитателями и уровнем. Причем это работает в обе стороны. В одну сторону повернули ключ — открылась дверь. И в другую: сожрали целебный фрукт — вы здоровее!



● Entities — вот что наш уровень и жить немощнее!

зопятих трузуба, повернуть восьмь рубльчиков, расстрелять из базуки шестнадцать гелиевых свечей. — тому подобное. От того, насколько грамотно вы решите расположить эти элементы, зависит интересность вашей игры. Причем еще как зависит.

В случае Genesis3D эти элементы, естественно, выполнены в виде трехмерных моделей и могут являться как частью файла карты (переключатели, кнопки, замочные скважины), так и отдельно загружаемыми и добавляемыми на уровень объектами (ленточки, ключи).

### "Живые" элементы игрового уровня

Монстры! Да, это именно они! Отличие от "неживых" элементов заключается в наличии у этих объектов, не являющихся частью карты, какого-либо искусственного разума (AI). Почему-то развитие этого ра-

Связь заставляет этот мир быть одним целым. И они, эти связи, принимают самые разные формы: физических законов, последовательности (эпизодов) выполнения задания, простой связи: действие — результат и так далее.

### А практическое применение?

Вот мы и добрались до самого главного — практика. Имея перед глазами вышеописанную структуру, вы можете спокойно разбить план создания вашей игры на отдельные задачи и, соответственно этому, распределить их между участниками вашего проекта.

Творением уровней могут заниматься одни люди. Созданием уникального персонажа — другие, сюда входит внешность объекта игрока, его характеристики, показ всех этих характеристик игроющему и еще многого другого. Далее у нас идут неодуше-

ленные предметы. Их надо разработать, каждому назначить свои функции, сопоставить с миром и игроком, и, наконец, свести в виде моделей. Планирование «монстров», создание их особенностей, характеристик, моделей поведения и так далее. Всем этим могут заниматься различные люди одновременно. Ну и, конечно, чтобы все это работало как единая команда, требуется руководство, через которое пойдет непрерывный обмен информацией, планирование и корректировка работы.

Мы должны понимать, что вся эта теория действительно необходима, если вы намерены создать что-то серьезное. С наскоку сделать что-то такое, что вызовет у окружающих восторженные крики и в то же время будет устойчивой, мобильной и профессиональной программой, не получится.

## Технология

Обратимся к технологическим моментам работы с Genes3D. Причем — попутно, это с точки зрения особенностей, требующихся в команде.

И начнем со специальности художника. Ваша непосредственным инструментом будет являться 3DS Max. Причем G3D требует, чтобы дополнительно

было частью Character Studio. Запаситесь необходимыми программами, вы можете начинать рисовать. Помните, что важной задачей является минимизация количества полигонов в создаваемой модели. Короче, вам нужно стараться сделать требующий от вас объект одновременно понятным, красивым и с маленьким количеством полигонов.

**Дизайнер уровней**, как я уже упоминал, получает в свое распоряжение редактор уровней GEdit. Разобраться с ним даже не художнику не составит никакого труда, по этому останавливаться на этом нет особой необходимости. Загляните в нашу рубрику по игровым редакторам, там членство просят заглянуть актуальные и важные вещи для уровнестроителей.

Теперь — программист. Тут, конечно, потребуется знание C++. Прежде чем вы начнете писать, проверьте свои строки, хорошо бы ознакомиться с тем, что уже сделано до вас. В Интернете есть много примеров и учебников типа «Первые шаги». Это, в принципе, достаточно для того, чтобы создать простой «обозреватель», о котором говорилось в начале статьи. Когда вы будете в состоянии сами написать такой «обозреватель», можете себя поздравить: вы сделали экзотический. Теперь, пользуясь лишь документацией SDK и несколькими более

продвинутыми примерами, вы вполне в состоянии будете дописать все остальное, потому что главное тут было — понять принципиальные моменты работы Genes3D. А именно: инициализация, загрузка карты, добавление и управление камерой. Это получается некое базовое образование, после чего вы уже вполне самостоятельны и способны сами заботиться о дальнейшем развитии знаний. По этому, повторюсь, самой главной ступенью здесь я считаю именно эти сомы.

«Первые шаги», и именно на этом этапе вам больше всего будет требоваться помощь статей и учебников. Дальше вы уже частично сможете сами обучаться в процессе.

После освоения этого этапа вы следуйте по выстроенному нами плану. А именно: как только будете готовы, добавляйте в проект остальные элементы структуры, совершенствуете объект игрока, внедряете новые элементы, программируете монстров. Тому, кто хорошо знаком с программированием, мое слово должно показаться знакомым: ведь я говорю о модульном программировании. То есть по мере разви-

тия проекта вы добавляете в него новый модуль (класс, объект — как захотите), отвечающий за какую-то часть игры. Если вы когда-нибудь лицезрели исходный код Quake, то могли увидеть там как раз такую картинку, где каждому отдельному объекту в игре (монстру, аптечке) соответствует отдельный .c файл.

Вот и планируйте, что вы создадите свою игру по кирпичику. В согласии с установленным планом и под чутким руководством главного в вашей команде. Каждый созданный кирпичик складывается в один из блоков игровой структуры. В конце концов, выстраивается огромный домик.

Но потом, после постройки, дом надо отделывать. Вот мы и поговорим об этом в следующей статье.

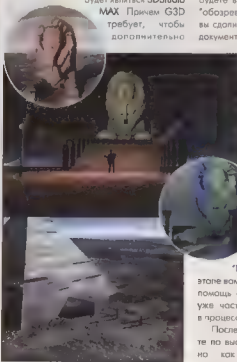
Делайте, творите и пишите — будем рады помочь. ■

## Несколько ресурсов

Специально порекомендовать вам несколько ресурсов Сети, относящихся к Genes3D, для самостоятельного изучения. Но вынужден вас огорчить на русском языке об этом движке почти ничего нет. По крайней мере, мне такие ресурсы, увы, неизвестны. Могу только скромно порекомендовать сайт вашего покорного слуги [www.la-vision.net](http://www.la-vision.net). В разделе движков я поместил несколько учебников, примеры и все такое прочее, относящиеся к G3D.

Это в англоязычной части Интернета ситуация гораздо лучше. Ну, во-первых, сайт [www.genes3d.com](http://www.genes3d.com). Это домашняя страничка движка. На ней, кроме последних обновлений и новостей, есть форум, на котором вы можете поделиться возникшей у вас трудностью. Сообщество людей, обитавших там и готовых помочь, не оставит вас в вопросе без ответа. Кроме этого, в разделе Links есть масса ссылок на местечки, хоть с какими-нибудь упоминаниями о G3D. Перелистывать их здесь будет пустой тротой времени. Просто зайдите.

Следующим и последним ресурсом, о котором я бы хотел упомянуть в силу того, что он охватывает собой все, что вам только может пригодиться, является World of Genes3 ([www.gameznet.org/genes3](http://www.gameznet.org/genes3)). На нем вы обнаружите огромное количество учебных статей как по программированию, так и по моделированию, свежие новости, интересное интервью с разработчиками и много чего еще. В разделе Links также масса полезного. Кроме всего прочего, на сайте существует проект по поддержке иго, сделанных на Genes3D. Ссылку с картинкой из вашей игры увидят сотни человек в день. ■



к 3DS Max был установлен Character Studio 2.0 и больше. Это из-за того, что все модели, созданные в Max'e, вы будете экспортировать в собственный формат G3D, который требует применения ко всем экспортируемым моделям плагина Physique, являю-

# ЭПОХА БИТВ

## AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА

ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ



Телефон для справок 210-8877



Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Вее»



# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### FASA — R.I.P.



как BattleTech, Shadowrun, Crimson Skies (и не только), компания прекратила свое существование.

В пресс-релизе компании говорится о том, что права на все бренды BattleTech и Shadowrun вместе с частью Ral Partha Enterprises могут перейти в руки компании с абсолютной серьезным названием — WizKids. Эта маленькая компания владеет тем, какой является основатель FASA Джордан Байкан, известно пока только по игре Mage Knight Rebellion. Сможет ли она справиться с легким на нее грузом ответственности? Время покажет.

### И Alternity тоже — R.I.P.

И еще одна кончина. Компания Wizards of the Coast официально объявила об окончательном закрытии линии ролевых игр Alternity. Кончина этой Sci-Fi RPG ни для кого не оказалась внезапной. О приостановке разработки новых продуктов было объявлено еще в прошлом году.

Но теперь поставлен жирный крест на всей системе. А жал.

В рамках покойной Alternity были выпущены такие продукты, как StarDrive



DarkMatter, IG a m m a World и StarCraft (современно — идеально по компьютерной игре). Очевидно, что Alternity погибла не из-за своих недостатков, а ввиду явных маркетинговых просчетов. Последний гвоздь в гроб системы, а именно появление D&D 3rd edition, чей движок D20 может быть основой и научно-фантастических ролевых. Нишу Alternity предполагается заполнить новоявленной StarWars RPG.

### Зимняя фантазия

С 25 на 28 января в США (Индияно) прошла одна из крупнейших в мире ежегодных встреч ролевиков со всего мира — Winter Fantasy. Организатором мероприятия, как обычно, выступила международная ассоциация ролевиков — RPGA. В течение четырех дней участники конференции только и делали, что обсуждали ролевые игры и, разумеется, играли в них. В этом году Winter Fantasy ознаменовалось стартом новой Living (т.н. shared-world) кампании RPGA — Living Force на основе StarWars RPG.

### Джанын

Продолжается пополнение списка ролевых продуктов TSR, доступных для бесплатного скачивания на сайте WoTC в формате PDF. Доступны книги по Forgotten Realms (Innocent Al-Quodim, Kara-Tur, Maztica), Dragonlance (включая 5th Age), Birthright, Dark Sun, Ravenloft и совсем древние модули по AD&D 1st edition. Разрозненные материалы в электронном формате доступны за символическую плату \$2.99, которая в самое ближайшее время увеличится до \$3.49.



### Мутантов продали

Шведский разработчик игр Paradox Entertainment передал лицензионные права на издание игры с миниатюрами Mutant Chronicles: Warzone и Chronopia относительно молодой американской компании Excelsior Entertainment.

Настольная игра с миниатюрами Mutant Chronicles: Warzone производится с 1995 года. Она была издана на 16 языках. В свой самый удачный год компания продала 2 млн копий за год и была награждена Origins Award Game of the Year. Число фанатов Warzone в настоящее время насчитывает тысячи игроков.

Mutant Chronicles: Chronopia была впервые опубликована в 1997 году и сразу же была признана одной из лучших игр с миниатюрами. Excelsior Entertainment планирует продавать эти игры по всему миру, и для этого созданы все условия.

### Новости D20

Богат был первый месяц нового тысячелетия на кончины. Все то же WoTC объявило о прекращении работ по ролевой системе



на основе книги Френка Хэрберта "Дюна". Базовая книга правил и сборник модулей Voices from Another World никогда не увидит свет. Работы над ролевой "Дюной" велись со времени приобретения компании The Last Unicorn Games (производителя старой ролевой "Дюны" — Chronicles of the Imperium). Такая потеря для всех нас, фанатов этой замечательной книги!

Но не всем приходится так плохо. Известно, например, что трудовая деятельность над D20-ролевой The Wheel of Time по произведению Джордана будет полным ходом, и книга увидит свет в ноябре. Продолжаются работы и над horror-RPG The Call of Cthulhu — на все том же движке D20. По соглашению между Chaosium (производитель оригинального варианта игры) и WoTC, это будет единственный продукт и продолжения не последует.



## D&D: новые релизы

За последний месяц список официальных продуктов под маркой D&D 3rd edition пополнился несколькими новыми наименованиями. Среди них особо выделяется следующее: *The Sword and the Fist* издает традиция до сих пор популярный книг расширяющий по различным игровым классам AD&D. Новая книга представляет из себя подробное руководство по *Fighter* и *Monk* в одном флаконе применительно к новым правилам. Один из разработчиков метко обозвал ее *But Kicker's Handbook*. В ней можно будет найти полезные советы по отыгрышу данных классов, а также механику для создания действительно уникальных персонажей. Увидев книгу сложилось мнение, что она не столько переписка в сторону мажоров для коммюнариды англоязычного переводка

в старую версию в *Player's Handbook*. В этом году выйдут еще два аналогичных руководства: *Defenders of the Faith* (*Paladin* и *Cleric*) и *Tome and Blood* (*Wizard* и *Sorcerer*). Аналогичный продукт для классов *Ranger* и *Druid* еще не анонсирован.

*The Speakers in Dreams* третий модуль в большой серии *Adventure Path* носил *The Sunless Citadel* и *The Forge of Fury*. Он предназначен для уровней 4-6 уровней. После двух приключений в стиле *Dragonlance* приключения наконец-то выйдут в большой городской сеттинге. В этом модуле персонажам предстоит

социальные новшества, что приятно отличает его от предыдущих.

Еще не вышел *Forgotten Realms Campaign Setting* для новой редакции проливает свет появился первый продукт по этому, самому популярному, миру D&D.

*Monster Compendium: Monsters of Faerun* как следует из его названия, представляет собой каталогизированное собрание монстров, обитающих на континенте *Faerun*, что на планете *Toril*. Собрание включает девять тысяч всевозможных тварей и даже несколько характерных для них преемств-классов, например, *Beholder Mage*.



## КАРТИННЫЙ BABYLON 5

В этом году начинается функционировать новая рейтинговая система для игр, выпускаемых *Precedence Entertainment* *Pargan League* (соответственно коллекционная картонная игра *Babylon 5* — в их числе). Получить *PIN* (*Pargan ID Number*) можно будет в феврале. В марте уже начнут публиковать 10 лучших игроков. В марте пойдут очки, набранные с 1-го ноября по 1-е марта (для их засчитывания надо будет связаться с компанией после получения *PIN*). Для разных игр рейтинг будет вычисляться отдельно. Как всегда, выигравшие позиции в рейтинге гарантия участия в крупных чемпионатах (если позволят, то в чемпионате Восточного Полушария).

И еще один факт, который не новость, а сообщение в этом номере на компакт выложены сканы всех карт сетов *Crusade* и *Поклонники игры* — не пропустите! Интересующиеся тем более, уверен, вам будет интересно посмотреть.

Андрей Егоров  
{duce\_mollan@mtu-net.ru}

## MAGIC: THE GATHERING НОВОСТИ ФЕВРАЛИ

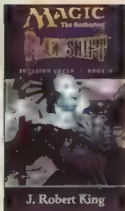
JGran-21 {jgran@mail.ru}

### Опоздавши пререлиз

По сообщению в редакцию пререлизов мы добрались до России с недельным опозданием. С этого момента у нас в магазине *Planeshift* у нас не получится приобрести пререлиз. Картеры и вкладыши к нему можно заказать в Интернете. В качестве компенсации за опоздание компания "Сет" не планирует высылать нам

какие-либо подарки. Но мы все же хотим извиниться перед теми, кто ждет пререлиз. Мы постараемся сделать так, чтобы пререлиз вышел как можно раньше. Мы постараемся сделать так, чтобы пререлиз вышел как можно раньше. Мы постараемся сделать так, чтобы пререлиз вышел как можно раньше.

CD. На компакт-диске вы можете ознакомиться с официальным спойлером по *Planeshift* по адресу:



J. Robert King

Мы предоставляем вам тексты всех карт на русском языке. В дальнейшем, как обычно, можете ожидать сканы всех карт, можно считать, что помещенные на компакт-диск у нас в традицию.

На иллюстрациях изображен фантастический роман, выпущенный в печать практически одновременно с *Planeshift* (как это обычно в MTG делается), разумеется, написанного по его мотивам. Или, точнее говоря, наоборот.

### Через Киев до Праги

4 февраля в киевском клубе *Magicland* состоялся чемпионский турнир (*Type 2 + Booster draft*). Действующие чемпионы были 2 ополченские полководцы: Грив При в Прагу, который пройдет в марте следующего года. В тяжелой и продолжительной борьбе победу одержали "местные". Н. Корещий и М. С. маэстроз.

### Будет ли в России свой "Grudge Match"?

Минковский клуб "Лотус" объявил о проведении серии турниров под общим названием "Лотус Претия". Суть их состоит в том, что победители десятичных турниров получают приглашение на финал, где разыгрывают между собой довольно существенные призы. Именно по такой схеме проходит все *PIC Pro Tour*, а также популярный американский "Grudge Match". Однако, несмотря на всю амбициозность данного мероприятия, разыгрываемые в "Лотус" призы явно уступают своим западным прототипам.

### Grand Prix Moscow

Как стало известно из официальных источников, Гран При Москва, намеченный на апрель нынешнего года, пройдет в формате *Invasion Block Constructed*. Учитывая то, что следующий сет *Arcane* поступит в продажу в июне, конструктивный придется только из *Invasion* и *Planeshift*.

Стоит ли говорить, что метагейм получится крайне перекосным в красные черные и красно-зеленые цвета? ■





# Основы профессионализма в Magic: The Gathering

## Обратная сторона "Магии":

# КОМБОДЕКТЫ

У каждого безумия есть своя логика.  
Вильям Шекспир.

Уж так случилось, что с момента рождения Magic стал стремительно завоевывать сердца людей, решивших втянуть на него своим взглядом, делая из обладателей интересующихся, игроков, ярких фанатиков или коллекционеров. Немалая заслуга в этом, конечно, многогранность. Так, имея социальную схожесть с персонажами миров AD&D, рыцари и волшебники магии не могли остаться незамеченными для настоящих игроков — а Fireball, Lightning Bolt и Time Walk не оставили равнодушными мастеров современности.

И тут же, одновременно с рождением героико-ботанического характера "Магии", появляется пятая колонна игроков — программисты, шахматисты или люди с математическим складом ума, магичающие от AD&D подлинно и те, кому в повседневной жизни не представляется возможным совершить 99 чудес в секунду. Они открывают для себя другую сторону магии — комбинацию.

Вершиной комбинарики в "Магии" станут комбокалады. Калады — это высшая дилемма страха у новичков. Калады — это кошмар безумцев. Калады построены на прокручивании некоего сочетания карт и как правило, минимально убивающие за период одного хода.

## Channel и Fireball



Таким образом задумывался ли когда-либо создатель игры Ричард Гарфилд или кто-нибудь из его соавторов и соавторств о том, что уже первый игровой набор Alpha принесет с собой комбинацию из ДВУХ карт (Channel и Fireball), которая даст возможность выиграть на первом ходу, и произойдет первое деление на комбо и не комбо калады. Сама возможность удачно прокрученной комбинации основывается на небалансированных первых наборах Alpha и Beta и изначальных правилах составления калад, которые регламентировали всего лишь 60 карт в колоде и не более 4 одинаковых карт — никаких Banned and Restricted. Те представлялась возможность собрать такую вот каладу:

## №1. Базовый комбо

Заменим, что калада совсем не использует земли. Принимая тому — их главный недостаток, а именно — невозможность сыграть больше одной земли за ход. Проблема ре-

шается с помощью нижеприведенных карт, благодаря которым можно хоть весь стол засыпать (все описания карт смотрите на CD или в Magic: Suitcase)

- 4x Max Sapphire
- 4x Max Ruby
- 4x Max Pearl
- 4x Max Jet
- 4x Black Lotus

## №2. Манипуляции с библиотекой

Найти ключевые карты или источники магии — вот главная задача этой группы.

- 4x Ancestral Recall
- 4x Timewalker
- 4x Time Walk
- 4x Wheel of Fortune
- 4x Demonic Tutor

## №3. Собственно, комбо

- 4x Channel
- 4x Fireball

## №4. Утилитарные карты

- 4x Ivory Tower

Позволяет в случае, если что-то пошло не так, прожить подальше.

- 4x Black Vise

Альтернативный способ убийства (см. ниже).

- 4x Howling Mine

В сочетании с практически "вечным" Time Walk эта карта дает нам огромное преимущество по картам.



Идея комбинации элементарна и изящна: ставим на стол Channel, платим 19 жизней, добавляем немного красного и идем Fireball на 20 в оппонента. Но карт в колоде 60, и вероятность, что необходимые нам Black Lotus, Mox Ruby и Channel с Fireball'ом придут на руку, не слишком велика, поэтому группа карт №2 просто необходима.

Всю силу и мощь этой комбинации начинающим игрокам можно наиболее наглядно оценить с помощью компьютерной игры *Magic The Gathering* любой версии от Microprose, так что желающие могут попробовать (если несчастного компьютерного AI не жалко). Я же остановлюсь на описании "самого плохого расклада". Мы берем руку из 7 карт, где есть, например *TimeTwister* и *Ancestral Recall*, *Howling Mine* и 4 источника любой маны, кроме синей. Наш оппонент играет, предположим, довольно популярной красной колодой и к 4-5 ходу мы можем рассчитывать, скажем, на 5 оставшихся у нас жизней. Наша рука не оставляет нам выбора в последовательности действий, и *Howling Mine* оказывается на столе на первом ходу. Теперь наша задача, получая по две карты в ход, любым способом найти источник синей маны. Мы можем на 90% гарантировать, что с этой задачей ходу к пятому мы справимся, но вот с комбинацией заплатить ~19 жизни для гобедного Fireball придется на некоторое время проститься. А теперь самое интересное. Оказывается, что не так страшно само наше комбо, как ее сужение. Вангину, комбинация из *Ancestral Recall*, *TimeTwister*, *Time Walk* и *Wheel of Fortune* дает беззвоничные возможности для разворачивания комбодейтельности. С ее помощью мы запасаемся "бесконечными ходами" и полной картой рукой (семь и более), после чего способ убийства уже не столь принципиален. Можно, например, когда нам надоест "крутить" *TimeTwister* и с *Time Walk*'ами, выложив на стол все четыре Black Vise, использовать *Ancestral Recall* в оппонента и передать ему ход. Минус 24 жизни за один ход — довольно жестоко, таков альтернативный способ убийства. "И это не предел". Стоит заметить, что в процессе вращения мы неоднократно от-

давали ход, но под эффектом очередного *Time Walk* он вновь оказывался у нас, и при условии, что на столе у нас таки оказалось какое-то количество *Ivory Tower*, с очками жизни у нас все в порядке. Закачим комбинацию все же Fireball'ом, так если есть возможность не отдавать ход противнику, лучше этого не делать, мало ли что.

Надо заметить, что с тех пор много кануло в лету, и большинство карт, примененных в этой колоде, имели ограничение на свою "голову" — нельзя класть в колоду больше одной. Да и цены "немножко" подскочили — по самым скромным подсчетам, поболе пяти тысяч заявленных президентом обойдется сейчас такой набор. Ну — так это история.

### Vault of Time

"Vault of Time" — еще одна популярнейшая комбинация времен наборов Alpha и Beta. Основана на ортефакте *Time Vault*, на который необходимо одеть *Animate Artifact* а затем *Instill Energy* — и все, все! Нам гарантированы бесконечные ходы, а противнику, например, медленная смерть от второго ходящего в атаку *Time Vault*. Мановая основа колоды и манипуляционные карты несильно отличаются от предыдущей рассмотренной комбинации, и это говорит о том, что в те далекие вре-



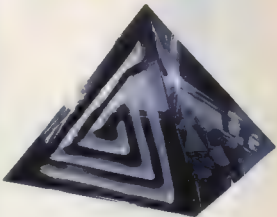
мена карты были действительно сильно несбалансированными, все колоды — по сути одна на другую и чаще всего действовали по правилу: кто первым ходит — того и тапик. То есть тот и выигрывает. А вот как из этого положения вышли разработчики, идеологи и производители *Magic The Gathering*, какие вышли наборы и какие комбинации они с собой принесли, в рассказе в следующем номере. Собственно, в следующих номерах мы, в рамках подобных небольших статей, рассмотрим развитие комбоколод, постепенно добравшись до современного положения дел.

Всегда готов ответить на интересующие вас вопросы. ■

# ARK-SYSTEM



## ПРОИЗВОДСТВО CD



WWW.ARKCD.COM

E-mail: office@arkcd.com

TEL: 978-5644 • TEL./FAX: 978-2676



# Шаровая система

## "Эпохи битв"

Тактика для начинающих и продолжающих

Данная статья является продолжением небольшой серии статей про "Эпохи битв", проходящих по рубрике "Вне компьютера". Как и обещалось, осуществляется углубленный анализ геймплея "Эпохи битв".

Городская мудрость гласит: голова чело- веку дана не только шапку носить. И это про- вильно, так скажите, архиверно. Человече- ству с давних пор любил и почитает самые разнообразные интеллектуальные развле- чения. К ним принадлежат и игры, в том чис- ле игра в солдатики. Конечно, допустимы самые разные вариации, в том числе и не требующие умственных усилий. Легко, но довольно скучно обстреливать армию опло- тненную жеваной бумагой. Чуть сложнее ре- шать, что жить, а что убить при помощи шестиг- ранного кубика. Но добыть победу собст- венным умом — дело гораздо более увлека- тельное. Все здесь имеет значение: рассто- яние на поле боя, сочетание разных ро- дов войск, особенности ландшафта. Потому если вы любите придумывать ловкие ходы и строить хитрые комбинации, то, как говорит- ся вам и карты в руки.

Впрочем, не только карты, но и вабо- вок есть правила, стратегии и боевые ха- рактеристики.

### Построение отрядов

Известный путешественник капитан Врунгель говорил, что, дескать, как вы ехту называете, так она и по- лывает. Перефразируя эту исполненную жизнен- ной мудрости фро- зу, можно ска- зать: как

армию построите, так она и в бой пойдет. Если вы встали на славный путь полководца и не намерены сдаться в столице, получая ор- дена и поместья, а ждете ратной славы, то перед вами встает важная проблема: как расположить армию перед боем. Можно, конечно, на этом не особенно сосредото- читься, но уж тогда извините о-ля-гер, так скажите, кем, сам виноват.

Тот игрок, который изначально хорошо понимает все достоинства и недостатки соб- ственной армии, находится в гораздо более выгодной позиции. Он не просто жует себя, добывая победы, но еще и представляет себе, какин результат оно достигните. В опреде- ленном смысле, армия — это набор инстру- ментов, каждый из которых наиболее при- способлен для какого-то рода деятельности. Можно, конечно, попытаться забить гвоздем молоток или просверлить дыру рубанком. В такой ситуации сам процесс покажется за- хватывающим. А труда, упорства и энергии потребуется не меньше, чем борону, штур- мующую новые ворота. Кому что нравится, хотя результат в такой ситуации почти все- гда легко предсказать. Конечно, история знает несколько случаев замахивания шло- ками оппонента, однако уж слишком мно- го оно требует головных уборов.

Тем не менее, в случае, если перед вами действительно великий полководец, он, веро- ятнее всего, первым делом и с большой любовью примется за построение отрядов. Потому что еще до начала боевых действий уже предсто- яет себе, как будут разыгрываться события. А чтобы правильно оценить все плюсы и минусы армии, ему еще бы неплохо знать, чего следует ожидать от каждого рода войск на поле

### Конница

Козалось бы, никакого секрета здесь нет. Воины сели на коней, командир ска- зал вперед, и кавалерия помчалась на вра- га. Но всякому, кто хоть раз в жизни видел живую лошадь, должно быть очевидно, не все так просто. Конницу всегда нужно стро- ить в одну шеренгу. Отряды лучше соби- рать по 4 фигуры (3 слишком быстро могут быть низведены до совершенно недопусти- мого состояния, к тому же отряд, выходя- щий в себя трех воинов, легко остановить стрелками). Построение конницы в одну шеренгу актуально и для конных лучников (в случае же, если последние оказываются во- второн шеренга, им придется отстрани- тельные бочусы за стрельбу) и для удар- ных, тяжелых отрядов вашей конницы. От- ряды конницы лучше составлять из воинов одного типа: конные лучники, перемаши- нные с тяжелой конницей, приносят больше вреда, чем пользы. Оказывался перед дилеммой: стрелять или идти, эти два рода войск напоминают не боевой отряд, а ле- беда с роком верхом на щуче. Можно по- нять и тех, и других — лучником до судорог хочется натянуть тетиву и охотить врага ливнем стрел. Говоря уж о том, что кон- ные лучники, в отличие от пеших, не нуждо- ются в прикрытии. Обстреливали пешего — ускокали, обстреливали конного — ускокали, попали под обстрел — олять ускокали. По- ка тяжелый кавалерист разогнался, пока доедет, все уже кончится. Тяжелая конница мечтает, сорвалась с места, пронестись по полю, свистя все живое на своем пути. Особенно монетизировать или ставить на месте для нее дело сложное и опасное.



## Пехота

Сложно и пехоту построить. Здесь уж, как говорится у нас, великих полководцев, размахивая рукой да раззудись плечо. Хочешь так, а хочешь эдак — пожалуйста. Однако всякий полет фантазии не должен превышать меры. Пехотинцы могут сколь угодно долго размахивать мечами, но пока они не доберутся до противника, пользы от этих упражнений — никакой. Главная проблема, которая встает перед игроком (как и перед полководцами древности) — добиться оптимального построения, в котором стрелки и тяжелые пехоты дополняли бы друг друга.

## Стрелки

Итак, стрелки. Стрелки в игре представлены четырьмя типами и пользоваться ими надо по-разному.

## Лучники

Лучники — самый опасный род стрелков. Если уж они взялись стрелять, то умри все живое! Хорошие лучники вполне могут остановить почти любую атаку противника. Но они, как, впрочем, и все остальные стрелки, совершенно не годятся для рукопашного боя. Извините, но меткость и сила мышц — две большие разницы. И если для всех остальных стрелков есть более или менее одно значимое различие их использования в ходе сражения, то с лучниками можно делать почти что угодно. Хотя, конечно, нежелательно упорствовать их в пищу или запрягать вместе коней. Хороший лучник привлечет больше галлы, постреливая с дальней дистанцией на страх врагу. Существует три концепции построения лучников. Первый вариант, ставить их длинными отрядами по три подставки, глубиной в одну шеренгу. Этот способ позволяет лучникам использовать всю мощь своей стрельбы по незнакомым инометам. Очень часто такой отряд, численностью в 12 человек, может последовательно остановить 2-3 отряда противника, так что до самих стрелков по-

просту некому будет добраться. Хотя, конечно, злодейка судьба и ее родной сынок его величества кубик, способны вынуть такое, что только держись. Если вы не сумели задобрить кубик умиротворятельными жертвами, то победа, уже почти лежащая в вашем кормане, быстро находит там прореху и укатывается к вашему конкуренту. Можно потом сколько рассуждать о встречном ветре, но поделаться уже ничего нельзя. Потому, при всех многочисленных плюсах, такое построение чревато огромными неприятностями. В случае, если противник доберется до строя лучников — они все обречены погибнуть окончательно и бесповоротно. Только что пехота с ужасом ожидала очередного залпа, а игрок мысленно подсчитывал, успеет ли хоть кто-нибудь дойти, как вдруг — все меняется. Краса и гордость любой армии меткие и отважные лучники превращаются в жалкую горстку совершенно беспомощных людей. Теперь кто бы их самих защитил. Прорвать их ряды ни чего не стоит, а бонусы за прорванный строй чудовищны. И картина на поле боя. Ружий пехотинец одной рукой поможет луку, а другой встраивает обвисшего лучника, приговаривая: "Ну, чего ж ты теперь-то не стреляешь, а? Слабо?" а измученный уже ничем нельзя, второй шеренгой тот же пехотинец не только не поможет, а за полноты прореху в строю совер-

шенно нечем. Насколько это построение привлекает, настолько же и рискованно. Поэтому годится только для большой массы лучников — 12-20 человек. Впрочем, с этой проблемой прекрасно знакомы игроки в Shogun, особенно если им приходилось играть по сети с грамотным противником. Удастся или нет остановить ливнем стрел Конничи Яри, это еще бабушкина медведь скакала. Причем даже добравшись до вас пехота почти всегда такой отряд с легкостью порубит в капусту, а уж конница даже и по-давно. Там и капуста не будет — одних восточнянских останутся.

Другие варианты использования лучников связаны с попытками прикрыть их от элитных специалистов по рукопашному бою. Можно, например, тот же самый длинный строй усилить второй шеренгой лучников же или другой, "нормальной" пехотой. Но эшелонирование луко в глубину хотя и возможно, но редко применимо на практике. Обычно этот ценный род войск хочется использовать как можно более эффективно, а бонусы за нахождение стрелка во второй шеренге практически обесценивают его действительность на долгих дистанциях. Однако, если у вас лучников как звезд на небе или необходимо при помощи стрельбы остановить



отдельный особенно раздражающий вражеский отряд или фланг, то можно поступить и так. Впрочем, любой игрок, однажды применив такой маневр, никогда не сможет избавиться от ощущения, что зря это сделал. Уже слишком высоки отрицательные бонусы.

Другой вариант — поставить во вторую шеренгу своих нормальных бойцов, желательно — не хохлячков, а кого-нибудь посерьезнее. Решение кажется на первый взгляд вполне разумным, но имеет два значительных минуса. Во-первых, ваши бойцы будут привоканы к стреляющим лучникам и вы никогда не сможете атаковать противника таким отрядом, если только не откажетесь от стрельбы, а этот выбор совершенно

нуждены будут спрятаться за широкие спины пехотинцев. И еще одна отвратительная особенность смешанных отрядов, проявляющаяся, когда дело доходит до рукопашного боя: часто приходится "штолпать" противника в первой шеренге, а это так обидно — отдавать на съедение беззащитным, но таким дорогим сердцу лучникам. В довершение бед стрелять во время рукопашного боя лучники не могут, а значит, они будут в лучшем случае подбодривать товарищей по оружию криками "Надоюй! Так ий! и т.п."

Однако отметим, что все эти три способа имеют право на существование и их надо лишь сообразовывать с вашим планом сражения. В общем, способы

рым вы планируете атаковать), и лучше сбросить их всех в один отряд, построенный в одну шеренгу. Тогда, под прикрытием других атакующих отрядов, можно очень хорошо помочь своим атаке несколькими мощными залпами почти в упор. Противник почти всегда побегит отдельно наложит отдельно на этот отряд, а если попытается ударить по своему наступающему крылу, то можете смело вырваться ему свои искривления (или не очень) соболезнования.

### Прощники

Прощники — один из самых ненавистных для противника родов войск. Прощники имеют мерзкую, прямо-таки отвратитель-

ную особенность стрелять из-за своего отряда. То, что при этом они должны быть расстреляны, особого значения не имеет — они прекрасно прикрыты своими войсками и добьются до них нет почти никакой возможности. Вы можете использовать их где угодно и как угодно, они почти не имеют отрицательных качеств. Но стрельба их на большой дистанции совершенно бесполезна, а на маленькой они легко могут остаться без своего прикрытия. Поэтому их лучше всего придавать по 1-2 воина разным отрядам тяжелой пехоты, чтобы шли за ней и раздражали врага. Честное слово, противник быстро приходит в бешенство под таким обстрелом, особенно когда вы вымещаете у него что-нибудь хорошее, и очередь голов выстрелов в атаку, лишь бы позвать этим гадам, где зияют раны. Однако от подобных бросков один беда, потому что в результате места зимовых раков, как правило, постигает сам атакующий. Лучшая тактика против прощников — не обращать на них внимания, а если в вас летят камни, их следует считать метеоритным дождем. В самом деле, не станет же уважающий себя полководец в ответ на каменный дождь стрелять в небо.

### Метатели дротиков

Посмотрев на характеристики их стрельбы, даже игрок, олицетворяющий собой спо-

ужасен, особенно если отряд вашего врага подставил вам фланг. Тут бы как раз ударить, оставить от фланга одно мокрое место, или — невозможно. Во-вторых, в ситуации, когда можно дать самый последний, самый секретный залп, при удачном результате которого продолжения стычки попросту не потребуется, — не с кем будет биться, вы не сможете стрелять. Поэтому это вместо этого придется заниматься перегруппировкой отряда. Сердце обалдеет кровью при выдвигании вперед голых тов или дружинников прикрытия. А лучники, плача и стеноя вы

Дальность их действия невелика и стрелять они могут только из первой шеренги. Так что на дальней дистанции или из второй и третьей шеренг они могут только пугать врага своим количеством. Применять их можно как и лучников. За исключением того, что второй и третий способы построения для них бесполезны. Минусы арбалетчиков диктуют совершенно определенную тактику их использования. Они хороши в армии, собирающейся наступать (или на фланге, кото-

— они и есть способы, как говорили французы, установившая на центральной площади Парижа гильотину.

### Арбалетчики

Эти стрелки тоже достаточно серьезны, однако у них есть два значительных недостатка





койстве, наверное, больше всего захочет забросить их по дальше и больше никогда не видеть. Чего же пожелает игрок импульсивный, даже и помыслить страшно. Во всяком случае, окружающим лучше в этот момент ему под руку не подоплестся. Иных чувств стрельба на таком кинтовом расстоянии и не может вызвать. Но не все то заплато, что брестит, и не все то плохо, что недалеко стреляет. Не стоит поддаваться эмоциям, поэтому что, конечно, дробикометельщицко встречаются по дальности броска — но —



## Ополчение

Эти войска характеризуются двумя осо-

бенностями они

имеют значи

тельные преим

ущества в строю

(значит, а том

чтобы использо

вать их вне пол

ка, придется за

бить) и облада

ют хорошими

защитными во

нусами (особен

но против кон

ных). Построе

ние их не пред

ставляет ника

ких сложностей

Ополченцев

почти никогда

не имеет смыс

ла смешивать с

другими родам

и войска в отрядах

они должны строиться наиболее массивно

желательно — по 3 шеренги. В

противном случае ополченцы до обидного быст

ро кончатся. Единственный род войск, ко

торого даже не боялся всякий ополченец —

конница (бонусы за копей очень велики)



Потому сталь жалкий, на первый взгляд, род войск просто создан для того, чтобы усилить им тяжелую пехоту. Получается просто и изящно. Пехота рубится изо всех сил, а в это же самое время на врагов сплошным потоком летят дротики. Но мало того. Ведь дробикометельщицки могут стрелять на ходу. Следовательно, в этом качестве они становятся прекрасными застрельщиками. Если расставить их перед фронтом, то пользы они принесут очень и очень много. Поэтому у вас есть выбор: использовать их как застрельщиков или в качестве поддержки отходящих отрядов. Такие застрельщики очень хороши там, где есть разнообразие неровностей местности, или там, где вам надо задержать противника, не вступая с ним в бой. Но если вы намереваетесь использовать их в качестве стрелкового усиления наступающих отрядов — тут все гораздо сложнее. Метатели дротиков не могут стрелять из третьей шеренги, а бойцы они плохие. Поэтому ваш отходящий отряд будет напоминать собой сполный пирог: шеренга тяжелой пехоты, затем метатели дротиков, затем еще одна шеренга легкой пехоты, призванная замедлить потерю в первой шеренге.

## Пехота

Пехота представлена в игре разнообразными видами войска, но игроку при подготовке к сражению важно различать три главных типа ополченцев, тяжелая пехота отборных войска

## Тяжелая пехота

Тяжелая пехота — основа любой армии

Этот войска можно применять и в смешанных отрядах, и для построения особенно сильного купка. Они весьма опасны для легкой пехоты и стрельков (в рукопашном бою), но легко уязвимы для конницы. Выстраивать их лучше в две шеренги — третья шеренга обычно бесполезна в рукопашном бою.

## Элита

Правила построения элиты, в общем-то, аналогичны правилам построения для тяжелой пехоты, за исключением, пожалуй, одной дополнительной возможности. Элиты иногда

выгодно поставить в первую шеренгу отряда из тяжелой пехоты, чтобы создать массовые остроты отаки. Солдаты этих на поле обычно не так много, из них с трудом можно составить один полноценный отряд. Просто пустить его в дело невыгодно: не смотря на всю свою элитность, такой отряд быстро растает в бою. Если же элиту соединить с тяжелой пехотой, вы будете располагать даже не отрядом, а вполне жизнеспособным дружиновым купком. Мало кто сможет опровергнуть утверждение, что для него не может последовать другой, не менее ужасный

\*\*\*

Основная линия данного отступа видна на скриншоте. Полководец должен очень внимательно относиться к построению своих войска и помнить главное: каждый род войск для чего-нибудь, да полезен, его только нужно правильно применить. Что, впрочем, не гарантирует победу.

В следующем номере ждите от нас описание различных способов построения армии. В бою ■





# Giants: Citizen Kabuto

РАЙТИНГ «МЭКИ» 9.0

Жанр:	Стратегический 3D Action
Издатель:	Virgin/Interplay/Новый Диск
Разработчик:	Planet Moon Studios
Полноценность:	MDK, Messiah, Tribes, Sacrifice.
Системные требования:	PIII-350(450), 64(128)Mb, 3D уск. (GeForce 2)
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Скелет СВ:	2 CD

## МЭКИ

Играя за мекков, вы главным образом будете сталкиваться с мессиями, которые требуют исключительно скорости движения и бесконечной стрельбы. Не всегда главенствующую роль играет время, но умение быстро передвигаться между армиями врагов поможет беззастенчиво. Для этого предпочтительнее всего использовать джетпак, и ангажировать его надо как можно чаще.

Будете взрывать баррикады или делать какие-нибудь более гадостные вещи. Когда здоровье станет практически равно нулю, солдаты при-

В мультиплеере мекки выигрывают исключительно благодаря своей огневой мощи. Пренебрегая защитой, они прорываются на-



Жизнь элиты не так успешна, как кажется.



Подайте бодрому студенту...

Мекки сами по себе являются превосходными бойцами, но абсолютно беспомощны в воде. Стоит им выйти на глубину, как сила покидает их, и они либо тонут, либо идут на корм местным рыбам. Так что держитесь подальше от стилин риперов, даже если больше бежать нигде, — там верная смерть.

Запомните: мекки по отдельности никогда и нигде не ходят. Это животные исключительно стоического склада ума. Поэтому по максимуму используйте своих напарников. Засыпайте их вперед громить все и вся, прикрывайтесь, как живым щитом. Часто задание выполнят именно они, ваши напарники, а не вы сами. Засоряя у них достаточно для того, чтобы вы держали пулеметный огонь турелей, пока вы



Пусть, Кабута.

сядут на землю и начнут восстанавливать его, чтобы хоть как-то ускорить этот процесс (попробуйте вовремя затягивающийся), используйте функцию ремонта/лечения.

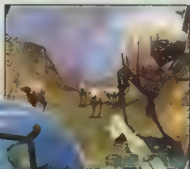
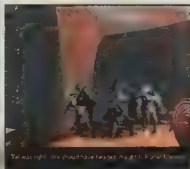
Если вы захотели вдалеке быстро приблизиться к орд врагов, наведите на них прицел при помощи увеличения масштаба (как в sniperской винтовке). Когда цель будет найдена, все ваши подразделения ринутся ее откопать, что можно кореша использовать в битве против мощного монстра, окруженного маленькими

рез вражеские укрепления и в многочисленные окопавшиеся от такого количества риперов и прочих созданий моря.

## Дельфи

Задания для дельфи кардинально отличаются от мекковских. Здесь тебе ни феерической пляски огня, ни оглушительных взрывов, ни морей крови. Хотя и ошибся крови будет предостаточно. Так как одним строением дело не ограничится, вам предстоит крушить врага магическими заклинаниями. Унаследовав от морской королевы мощную внутреннюю энергию, вы используете ее против вашей магии в борьбе за выживание мира.

Самым главным и жизненно необходимым для прохождения практически всех уровней является заклинание "Турбо". Двигаясь с ускорением, вы можете избежать ненужных сражений с превосходящим вас по силе врагом, дочуть и разгромить ничего не подозревающего и расслабленного противника. Еще это заклинание идеально подходит для подъема



на ранее недосыгаемые вершины. Напрямую, но стены крепости. А оттуда сам бог велел расстреливать врага из лука и поливать магическим огнем.

В отличие от мавков, дельфи никогда не нападают в открытую, заранее предупреждая о своей атаке. Ее стиль — спрятаться за скалой, дожидаться, пока враг пройдет мимо, а затем бесшумно подобраться сзади и ударить в спину чем-нибудь конкретным и смертельным. Перед нападением хорошо исследуйте диспозицию врага и правильно оцените свои силы и шансы в предстоящей битве.

Против ригерменов, охранников, рабков и КабUTO используйте заклинание замедления времени — это лучший способ избежать атаки с их стороны и подготовить ответный удар. Кастуйте его на больших маэстросов,

а потом, воспользовавшись их медлительностью, перебейте их спутников.

Основной опасностью для вас являются ранки, которые обладают тем же арсеналом, но помимо того еще и летают быстро. Самое удобное

против них — самонаводящиеся стрелы. Или, как вариант, старайтесь подавлять их при посадке и взлете заклинанием замедления.

Дельфи, как никто другой, отлично чувствуют себя в глубоких водах Океана. Поэтому если силы совсем на исходе, здоровые ныряйте — тогда — отвлекитесь от сражения и переключитесь на глубине.

## КабUTO

Единственное преимущество КабUTO перед другими расами — размер. Используя огромные, как гора, и крепкие, как гранит, туловище в качестве тарана, КабUTO запросто может "пробежать" через любую преграду, перебить пору гарнизона мавков и — даже этого не заметить. Но это не все. Гигант надежен и некоторыми другими полезными умениями.

Первое — использование особенностей пейзажа в собственных целях, порой не очень приятных, целых. Если точнее, то речь идет о больших природных кристаллах. Помните, как выживают люди?

Здесь тот же расклад, только масштабы другие — собранные лучи солнца воспламеняют как живые, так и неорганические образования. Один только минус: в момент, когда КабUTO использует кристалл, он прак-

тически беззащитен, будучи открыт для нападения сзади.

Второе — как раз наоборот: КабUTO сразу после поглощения значительного количества смерти юз КабUTO может клонировать себе подобных созданий, но мень-

шего размера. По мере того, как детеныши питаются всем, что только находят на местности, они растут и вскоре достигают своего родителя. С самого начала клоним доступные элементарные удары, а потом и некоторые фатальные фишки КабUTO. При таком раскладе КабUTO и компания становятся практически непобедимой армией. Но и в этом случае надо упомянуть одно "НО" — крайне неудобное управление и назначение цели сотоварищ. Для произведения вышеуказанной операции вы должны курсором поместить нужного КабUTO, а потом перетащить мышку на выбранную цель. Времени уходит тьма. В любом случае, посылать их вперед, а там жизнь рассудит, кому жить, а кто перебьется.

Теперь по тактике боя. Основным преимуществом КабUTO является скорость, помноженная на массу. Если гигант остановится и вступит в бой с большой группой врагов, то смертельный исход обеспечен. Давите и крушите проблемы вместе с врагами.

В игре очень важно экономить время и максимально избежать прямого столкновения с врагом, поэтому используйте размеры КабUTO, чтобы преодолевать горы и высокие холмы. Так и миссию скорее выполните и лишнего народа довить не придется.

И последнее. Примените весь подручный материал: ранее упомянутые кристаллы, булыжники, обломки домов, куски заборов — в общем, все, что сможете поднять. Враги от этого страдают куда больше, нежели просто от удара кулаком по голове. Какой, впрочем, тоже весьма себе положительно сказывается на их самочувствии.

И это не может не радовать. ■



Против  
существа.

# Wizards & Warriors

## Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:

RPG

Издатель:

Activision

Разработчик:

Neuistic Park

Платформа:

Wizardry V, VI

Системные требования:

PII-233, 64 Mb, 3D уик.

Сканы: СВ:

Диа

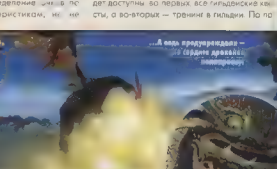
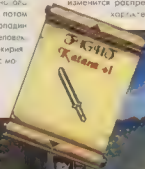
### Генерация героя

Обсудить особенности рас тут мы не будем. Но самом деле, не так уж сильно они и отличаются. Кошки видят в темноте, кабаны — врагов издалека, у слонов проблемы с доспехами — ничего-то на них не лезет. Берите тех на кого вам будет приятно смотреть. У них-то есть таланты: боец, злодей, волшебник, колдунья, вальфенка, сначала маг, потом гильдин, колдунья (аналогично), паладин (кошка сначала cleric), колдунья (человек в прошлом маг, потом паладин и вальфенка), чародей, ворюжка, затем ниндзя! У вас может быть по-другому.

Дракон. Большой. Зловещий. Мудрый.  
Главно — непереносимое рождение...

дается случайным образом. Она может быть равна 65, а может — 82 (у меня было три персонажа с таким первоначальным количеством баллов). Число баллов меняется, если вы делаете откат назад до «хруста пиктограммки со знаком вопроса» («создать героя»). Если остановиться раньше, изменится распределение очков по характеристикам, но не

в гильдии церковников (каждой знитной профессии соответствует две гильдии). А потом уже в церковной гильдии, проработав тренин на колдуню и начав обучение на паладина. И по этому поводу тут же вступит в гильдию божие, жипто! А уж если ты член гильдии тифи, никто оттуда уже не выгонит. И тебе будет доступны со первых все гильдийские квесты, а в остальных — тренин в гильдии. По по



мно. Поскольку рейтинг в 17 баллов может сыграть решающую роль не жареные все время потраченного на создание команды.

Итак, вы сразу можете дойти, чтобы каждая характеристика героя в среднем была не меньше 10. Как лучше распределить баллы так, чтобы они ей соответствовали с самого начала. А лучше — двумя или тремя профессиями. Зачем?

Дело в том, что когда например маг (wizard) имеет соответствующие характеристики, он может начать тренировку на колдуню (magick). Если еще не став warlock, он, запихать в

воду квестов — все равно вы будете выполнять задания гильдий (обычно по три штуки от каждой гильдии в каждом городе). И лучше, чтобы экспа шла всем членам отряда, а не одному-двум избранным. Кстати, каждый член гильдии по отдельности должен получить квест (ответить «yes»). И по отдельности сдать, чтобы получить очки. В остальных в каждой из пяти гильдий (кроме упомянутых есть гильдия воров и восточных искусств) можно за деньги тренировать одно из восьми основных классов: силу — в гильдии божие, ум — в Wizard's Guild, проворство — в воровской гильдии и т.д. К середине игры, когда денег станет много, а от уровня до уровня вас будет отделять 200000 очков, это станет основным оружием прогресса.

Проблема в том, что записи в гильдии стоят 500 монет, а обучение элитной роли еще 750 или 1000. Где в начале игры брать деньги? Несколькими тысячами вы принесете из первого же доджина, но это — киссини слезы. Можете воспользоваться кинтом, который был когда-то в Jagged Alliance. Создаете персонажа в трактире, забираете у него кошельки с 200 монетами, тут же распустите. И так столько раз, сколько надо. Игра это позволяет. Кстати, создавать героев можно только в первой деревне. И еще для удобства надо иметь двух-трех товарищей, которые будут сидеть в трактире и хранить у себя запасное барахло. Правда, им придется вслед за основной партией перебазироваться из города в город.

## Переход с уровня на уровень

Таже явление статистическое. Вам придется какое-то количество hit-поинтов (прибавляются к здоровью) и ability-поинтов (прибавляются к характеристикам). Как показал пример маки падающих, это может быть 1+1, а может, допустим, 18+2. Причем никакой тае гуссовой кривой вокруг наиболее вероятного значения. Вот! Та густо, то пусто. Поэтому брать уровни лучше в подвальных — игра заметно быстрее переключается. Проза жизни.

После hit- и ability-вам дают еще и skill-поинты, которые предлагают распределить по умениям. И вот тут все жеavelно зависит от интеллекта. Сидим в 4 единицы. Ум=12 — дают 3 skill-поинта, 16 — 4, 20 — 5 и т.д. Поэтому два брата вином дураками невыгодно — слишком медленно будет учиться мечом магов!

## О магиях

Самыми полезными боевыми заклинаниями мне показались огненные **Flamedrop** и **Burning Haze**. Дело в том, что они имеют дополнительные действия, и мышью почти не ограничиваются и не плетются магией, а только взвизгивают или вскрикивают, пока вы ее сжигаете захвачен. Костюм их по очереди трем колдуньям удавалось без потерь заставить сожечь кротов магов.



А вот **Vine Magic** я недооценила. Эту книгу могут осваивать только два класса: клерик из начальных ролей и рейнджеры из элитных. А там есть такое заклинание — **лечение от изда**. Травить же нас будет асо дорого все, кому не лень. Так что, если у вас есть в партии клерик, прокачайте его в **Vine Magic** до этого заклинания, а потом уж становитесь падающим, монахом или кем еще. Те умения, что вы уже разжили, останутся при вас. А то будете как я, платить по 150 монет за несчетное количество бутылок противоядия.

**Moon Magic** — с ее заклинаниями "создать портал", "телепортнироваться" и "свалить в город" — однозначно потребуются ближе к концу игры. Качайте не спеша.

**Spirit Magic** — практически все лечит как тело, так и ум. У меня было два "доктора" в партии, и много мне не показалось.

А вообще бредни создал весьма гармоничную систему из шести книг, и когда вошли **Wolfsk** и освоил огненную магию, есть смысл ввести специализацию, чтобы освоить как можно больше всего. Она того стоит. Например, выиграть бой с весьма вредоносной тирой мне помогли соблазновы тигры, которых призывает одна из маки эльфиек. А огненных демонов прекрасно пробивает **Stone Magic**.

## Другие полезные умения

1 **Traps&Locks** — обезвреживание ловушек. Расставленных по кустам и укрывным улам сундуков много. Очень. Они взрываются, как плетаются ядом, у них загориваются замки. Можете поглотить отмычки. Дорого и неэффективно. Можно использовать магия. Не знаю, не пробовала — может, и хорошо. Я завила вооружку и сделала это умение приоритетным. К концу игры оно достигло 10 уровня. Когда мне встретились два замка 12 уровня (за одним из них был спрятан самый полезный предмет), оно надело **rogue** вострой юмлет, который добавляет 15% к этому навыку и без труда открыл их. Желую вам того же.

2 **Справедление предметов**. Можно в магазине на это слишком дорого. Вам станет доступно, как только в партии появится первый **warlock**. Обучите его навыку **Ancient Lore**, а затем при переходе с уровня на уровень или при учебе в гильдии не зовите умение **Artifacts**, от которого зависит уровень распознаваемых предметов. Зачем это надо?

При продаже в магазине распознанный предмет будет стоить равно в два раза дороже нераспознанного. Среди трофеев могут попользоваться



проклятые (cursed) предметы. Надев их, персонаж начинает по глазам терять хит-поинты, а снять проклятую штуковину можно только в церкви. За деньги.

3. В **второй** учат **ремонтить предметы**. Умение называется **Blacksmith**, а его уровень определяется навыком **Forge**. Требуется ближе к концу игры. Об "мать кротов" в подвальных городах в четыре меча словоча. А есть еще и каменные головы. К тому же починенный предмет при продаже заметно дороже сломанного. Кстати, к соревнию игры может создаться впечатление, что при помощи магии можно решать все проблемы. Это заблуждение. Позже вы встретите творей — и очень крутых — которых магия не берет в принципе.

## Анхки, амулеты и прочее

Естественным образом герой может поднять любую из характеристик до 18. А вот дальше и нужны анхки (это такой крестик — древнеегипетский символ жизни). Потребление такой штуки героем поднимает на единицу одну из характеристик. Выбавот анхки восьми видов — силы, ума и прочее. Как уже было сказано, имеет смысл тратить, если дошли до предела.

Защоду от **Ishad N'ha** вам среди трофеев могут попользоваться зелеными амулетами **of Hold**, **of Silence** или еще какие. Выбавот за ричены таким образом, что поднимают у персонажа на 1 единицу силу. Почему-то у меня эти амулеты только на колдуньи. После употребления можно провать.

Пандири кротов оказались неожиданно важным предметом. Начинать их собирать сразу, как получите выход к морю. Потом сдайте по три штуки мастеру на верфи — он сдаст их на три моски для подводного плаванья и баллоны для воздуха. Они будут нужны в затопленном на дне моря городе. Как показывает мой печальный опыт, сразу перебив всех кротов, я потом не могла ни сыскать днем с огнем, можно обойтись и без них, с одной маской на всю команду, но это очень очень грустная история.

CD Полная версия прохождения будет на комплекте следующего номера.

# American McGee's Alice

Рейтинг «Мамни» 9.0

Жанр:	3D Action/Adventure
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Hogue Entertainment
Игровые:	Tomb Raider? Не совсем!
Системные требования:	PII-400(500); 64(128)Mb, 3D уск. с 16(32)Mb
Мультиплеер:	А оно там тут надо?
Сколько CB:	Мм

## Босс 1. Герцогиня (Duchess)

Эта дамочка весьма противная и маловесная. Ваша задача: нанести ей 10 ударов, и она погибнет. Близко к ней подходить нельзя: она хватается Алису и начинает кусать. Но и на расстоянии она способна нанести вам значительные повреждения, у нее есть специальный жезл, который стреляет перцем! Бегайте от нее по комнате, изредка поворачиваясь к этой даме и кидая в нее бомбы-кости или нож. Все остальное малоэффективно! Бомбы поджигают Герцогиню, но Алиса и сама начинает гореть, на ступив в огонь. Так что избегайте ее! На полках, на стенах комнаты, есть красивые кристаллы здоровья. Очень советуем вам не заплывать на высокие полки за ними. Пока вы это будете продлевать, Герцогиня успеет десять раз убить вас. Поэтому воспользуйтесь подвешкой на самой низкой полке. Кристалл берется, когда Алиса подходит к полке вплотную, и через некоторое время появится на этом же месте снова.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла

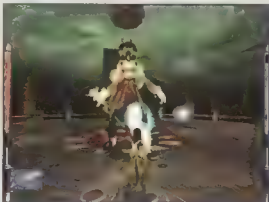
## Босс 2. Сороконожка (Centipede)

Мне потребовалось некоторое время, пока я догадалась, чем же все-таки убивать этого паразита. Можно бегать час и более, тогда пытаться отравить босса к праотцам, на все тешит. Чтобы не терять времени даром, возьмите ледяной жезл, — и в бой. Ничто другое здесь не поможет.

Босс мдлгителен, у него тоже кое-что есть, чтобы бороться с вами. Во-первых, зеленая кислота, которой он пшикает, во-вторых,

острые зубы, которыми он всякий раз применяет. Стоит только Алисе подпрыгнуть поближе, а в-третьих, маленькие сороконожки, которые прилепляются к Алисе и отнимают у нее массу здоровья.

Если посмотрите внимательно, то заметите, что вокруг арены, на которой ходит босс, есть скалы. На них можно прятаться. Мне удалось найти одну такую чудесную локацию. Она расположена с краю, слева, если встать



лицом к окну, из которого мы вывалились. Там слева есть небольшой борттик, он чуть-чуть ниже уровня арены. И если встать на него в некоторых его точках босс некоторое время даст вам не может, а вот вы его влопаете. К тому же здесь маленькие сороконожки не потревожат вас. Посмотрите скриншот, чтобы иметь представление об этом месте. В тот момент я еще не догадалась, какое оружие применить, а поэтому без толку размахивало ножом и очень удивилась, почему это нош хвостатый друг все еще жив!

Теперь берите ледяной жезл и расправляйтесь с боссом. Если стрелять по его ледяному панцирю, ему ваши выстрелы будут

как спану дробинка. Поэтому надо целиться в круглое красное пятно у него на броне. 6 выстрелов ему в животик — и он труп (после каждого верного попадания он кричит).

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 4 балла

## Босс 3. Красный Король

Это Величество откровенно словобито. Хочешь сразу умереть или помучиться? Он может помучиться. Ладно, исполним эту его последнюю волю.

Король стреляет в вас электрическими разрядами, но, к счастью, погасает не всегда. Бегайте от него по полю, иногда поворачиваясь к его Величеству и выпуская в него короткую обойму из ледяного жезла (длиннее обоймы не носит боссу большого вранда, зато моня вы при этом терять много). От каждого верного попадания он вскрикивает и сгибается. Когда вы чувствуете, что здоровье или мана на исходе, забудьте на некоторое время о противнике, просто уворачивайтесь от его ударов, бегайте по полю и подлечивайтесь. Кристаллы здоровья возникают на голых periodically. Вниз с шахматной доски падать не нужно — это верная гибель. После 9 ударов Король приkommt домой жить.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 2 балла

## Боссы 4. Ди и Дум Твиддлы (Tweedle Dee & Dum)

Справиться с этими ребятами невозможно. Хотя их способность к быстрому размножению поначалу шокирует и обескураживает. Не обращайте внимания на их миниатюрные клоны. Они нужны лишь для отвода глаз, на самом деле урон незначительный и убиваются с одного удара. Сосредоточьтесь на двух главных боссах. Чтобы убить каждого из них, нужно всего несколько ударов из ледяного жезла (Большого убило с 4, а маленького с 7). Когда мана в жезле закончится, используйте звездочки. Они, подкачиваясь мондой, бьются опять жезл. Бегайте от Твиддлы, уворачиваясь от ударов тесаком и бомбочек, и забирайтесь при этом на пандусу на второй этаж. Эти

толпачки весьма неговороливы, и поэтому не последуют за вами, а лишь попытаются взлететь [у них в келье что-то вроде пропеллера]; но пока они собираются заскочить над вами вы уже десять раз успеете надавать им по голстому тузю и смываться. Когда вы окончательно разберетесь с ними [мне удалось убить их клонно быстро терять ориентацию. Лишь у меня уровень закончился, когда один из этих клонно был. Он стоял и туго ловил, пока моя Алиса разговаривала со Лленинским].

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

### Босс 5. Безумный Шляпник (Mad Hatter)

Это один из самых легких боссов (как ни странно). Берите ледяной жезл и морозите Шляпника до тех пор пока он не откинет свои модные ботинки. Воша битва с ним делится на несколько частей, поскольку периодически он исчезает, оставляя вместо себя два механизма. Меняйте оружие на звезды и убивайте. На самом деле это момент позитивный, потому что они после своих кончины выбрасывают много здоровья. Потом быстро берите жезл. Шляпник не замедлит появиться снова. [Появится он, когда сам в центре арены под вашими ногами диваются 6, а исчезает в 12]. Пока он не исчез, вы нанесете ему 3-6 ударов [при каждом попадании он очень забавно дергается], потом опять появляются механизмы, а вы продолжайте в том же духе все по новой. У Шляпника в арсенале не сколько видов бомб, но от них увернуться довольно легко, к тому же с подкачкой здоровья проблем на этом уровне нет.

Через несколько таких циклов, после 15 ударов по совокупности Шляпник будет готов. Убить его довольно просто, он крут только на вид. Но скриншот мне удалось запечатлеть тот незабываемый момент, когда его только что хватает Кондротий.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

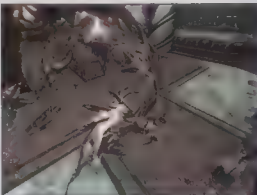
### Босс 6. Джаббервок (Jabberwock) / ч.1/

Умный и злой беглец. Лучшее средство против него в первой части — звезды. Очень опасен и умел. Может летать, поджигать Али

су огнем и бить электричеством. К тому же способен призывать себе на помощь своих маленьких Джаббервок Арены, на которых происходит действие. Также для нас неудобно. Плохо видно, где оно заканчивается, поэтому есть вероятность угодить в пропасть. Да и потом, кристаллы здоровья возникают прямо на краю платформ, что сильно осложняет битву. Тактика: бейте по платформе от кристалла к кристаллу. Вазу кристалл режьте, разворачиваемся, бросаем звездку в босса и пробегаем у него под носом, летим дальше. Через несколько ударов [5-6], когда погибнут его маленькие Джаббервок, привлечет Грiffin, вытеснит его из глаз и одного из них.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.



### Босс Джаббервок (Jabberwock) / ч.2/

Существует несколько способов борьбы с ним с применением различных средств. Самое мощное оружие в вашем арсенале — это Wunderbuss. Его достоинство жемерено круто. Недостаток настолько крут, что вышиба-

ет всю имеющуюся у нас синюю ману, после чего Алиса остается бегать по арене, разное время нажимая, и пока вы накопите ману снова он вас успеет прикончить десять раз. Хотя из этого оружия на Джаббервока понадобится от 4 до 6 направленных ударов.

Другое возможное средство — это Був Штэф. Убивает звездой с 16 направленных ударов. Но тоже поглощает ману. Если Алиса понимает, что она унесет надо, а не думать о безопасности.

Лично я выбрала ледяной жезл. Он экономичен, удобен, им трудно промахнуться, придется помучиться немного подползти. Это меньше шансов быть загоренным живым. Ледяной жезлом злодей убивается с 22-25 ударов. Все зависит от их жесткости.

Задорные дают на этом уровне жемчужины мало. Та и дела появляются три огромных кристалла по окружности. Вовсе загляните, память где и в каком порядке они появляются, а после бегать от кристалла к кристаллу, собирая их. Два кристалла имеют на поверхности платформы на противоположных сторонах арены, а еще один — в середине рядом с речным фундаментом. Забрал кристаллы, разворачивайтесь и стреляйте в Джаббервока из ледяного жезла, а потом бегите до следующего кристалла. Совет не вступайте в бой с этим задором и не стреляйте в него по один раз. Несколько раз обидитесь и прикончит. А просто стреляйте разок и смывайтесь. По арене лучше всего бегать не по прямой, а зигзагом. Тогда враг на некоторое время теряет ориентацию.

У Джаббервока в арсенале не сколько средств. Он может глотать, бить Алису когтиками и, главное, поджигать ее. Когда вас в очередной раз подожгли, не стойте на месте, а бегите к очередному кристаллу. Как только удастся накопить полную здоровье, сократитесь.

Лежащего посередине платформы Грiffin можно использовать как щит, хотя это ненадежно. Да и неблагодарно.

Когда Джаббервок начнет терять силы, он спустится на арену и станет бегать за Алисой, пытаясь ее поймать. Если обжечь огнем. Знайте, теперь ему осталось немного. Продолжайте в том же духе наносить удары и бегать по «экзотическому» маршруту, уверочившись от нападков злодея. Скоро ваше терпение опустится. Он рухнет на арену, и одним ударом станет меньше.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 5 баллов.



# Выделка "Шкур"

## Quake III: Arena

Редактор	Q3Radiant
Где взять	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/</a>
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/</a>
Дополнения	JAVA MD3 Model Viewer, Skinlinker

Вы любите играть в Quake III? Не откажется лишний раз пострелять по приятелям в клубе/локалке, часами гоняете безотказных ботов? В таком случае вам наверняка приходило в голову мысль, что неплохо было бы предстать перед друзьями в оригинальной "шкуре" (скине) собственного изготовления. Ногиhammer — в своем настоящем обличье. Да и ботов не помешает принарядить немножко. В этой статье мы рассмотрим тонкости создания "шкур" для Quake III Arena и других игр, сводящихся к ее движку. Третий Квас был выбран не случайно — он в одной из других игр вы не найдете столь впечатляющих возможностей для рисования скинов.

на таких программах, как Adobe Photoshop или Paintshop Pro. Конечно, интерфейс у них послуживший стандартного Microsoft Paint, но зато с их помощью вы сможете создать красивые "шкур" с многочисленными спецэффектами.

Далее, не помешает определиться с тем, что же мы будем изображать. Если вы не особо сильны в работе с графикой, для тренировки можно попробовать слегка подредактировать один из стандартных скинов. Те же, кто с фотошопом давно "на ты", могут сразу взяться за проект посерьезнее — себя, любимого, нарисовать, или какого-нибудь реально существующего человека (скажем, персонажа любимой

фильм, \models и \scripts) и любыми архиватором открывайте файл pak0.pk3 (находится все в том же \base3). Нас интересует содержимое директории \models\players, где лежат все стандартные "шкурки" героев игры. В качестве примера рассмотрим скин Visor'a (Gorre) расположенный в одноименной папке (\models\players\visor). Скопируйте оттуда такие файлы:

gorre.tga — "шкурка", собственной персоной (\*.tga или \*.jpg-файл, размером 256x256 32 или 16-битного цвета)

icon\_gorre.tga — иконка с изображением персонажа, отображаемая при выборе модели игрока, загрузке уровня и т.п. (\*.tga-файл, размером 64x64 32-битного цвета)

head\_gorre.skin upper\_gorre.skin lower\_gorre.skin — текстовые файлы, определяющие какую картинку натягивать на каждую часть модели (голову, нижнюю и верхнюю часть туловища соответственно). В нашем простейшем случае одно и то же изображение (igorre.tga) используется для всех частей тела одновременно. Для других моделей применяются и большие количества "шкур" (голова отдельно, ноги отдельно, плюс у Sarge еще и ситар).

Файлы эти необходимо поместить в каталог \models\players\visor (в нашей надменно созданной директории). Не забудьте переименовать их (gorre.tga в myskin.tga, icon\_gorre в icon\_myskin.tga и т.д.), дабы не возникло путаницы со стандартными "шкурами". Теперь нам надо слегка отредактировать \*.skin файлы, чтобы движок игры знал, откуда ему брать нужные текстуры. Для примера рассмотрим, что должно содержаться в файле upper\_myskin.skin, с остальными вы сможете справиться самостоятельно.

```
log_head,
log_weapon,
log_torso,models/players/visor/myskin.tga
log_torso,
```



### С чего начать?

В первую очередь нам понадобятся графические редакторы, понимающие форматы \*.tga и \*.jpg и опционально, умеющий работать с альфа-каналом (я так, что это такое и для чего необходимо, мы поговорим нежно-то позже). Крайне рекомендую остановиться

### Приготовление к работе

Определившись с редактором и предпринимая работу, создайте новый каталог в директории \base3 (она расположена в папке с игрой) и назовите его, скажем, \myskin. Внутрь него создайте еще три подкаталога (\bot-

## Звездные Пилигримы

## Звездные Пилигримы

## ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛГРИМЫ

1980-1981

Особенно сильно для истинности рас-  
каза сыграли на руку звание Кавалера  
Империи и лабораторияльная опорка лотов  
в Институте Полонии; реально путь для  
этого.

Наш флот готов нанести решительный удар по агрессору, который серьезно ослаблен в ходе последних военных действий. Чтобы не дать врагу возможности оправиться, мы должны немедленно оставить на острове значительные силы.

УНИВЕРСИТЕТ «СЛАВЯНСКИЕ  
УНИВЕРСИТЕТ»

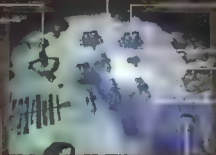
[illegible]

отличить, получить энергию в той или иной форме. Например, можно обработать базисные функции разра в случае выхода из строя одной из составляющих в результате транзисторной перегоревшей, заменив ее на другую.

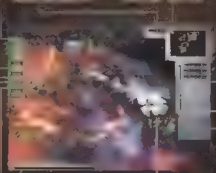
Приказ «Прямо» позволит указать стационарную точку, в которую необходимо переместить корабли. Дальномер транспортировки ограничен радиусом действия станции.

При включенном режиме слежения камера прицеливается к выбранному объекту. Особенно удобно при проведении диверсионных операций, когда необходимо сосредоточить все внимание на небольшой группе подразделений или определенном участке сектора.

**ОБЪЕДИНИТЕ СВОИ ИДЕИ**



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26



Могут ли они злиться? Конечно, могут. Но не на человека, а на войну. И на войну они не обращают ни малейшего внимания. Они не обращают ни малейшего внимания на войну и на войну не обращают ни малейшего внимания. Они не обращают ни малейшего внимания на войну и на войну не обращают ни малейшего внимания.

[illegible]

Трейлер «Арсенал» способен транспортировать практически любой объект, от боевого подразделения до модуля базы. Однако его единственной защитой от мин является лишь барьер.

THE NATIONAL COUNCIL  
ON THE HANDICAPPED  
1973-1974

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

...and the ...

В условиях ведения боя в условиях  
добычи резервов становится  
нам. Можно не только занять позиции  
сзади, но и сзади. В то же время  
должны быть готовы к тому, что  
они могут быть использованы.

1990

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

Работы по созданию лазерных систем для обнаружения и уничтожения танков ведутся в США, Великобритании, Франции, ФРГ, Японии и других странах. В США разработана система «Лазерный танк», в которой танк получает за счет преобразования солнечного света энергию для работы. А также с помощью инфракрасного излучения распознает радиотехнические средства или противотанковые ракеты.

Список каравел, объединенных в группу.  
Получает обновление, не состоит  
в группе, отсюда в ремонтном состоянии.

[illegible]

# ИГРУШКИ



**snowball.ru**  
 «Снежный шар» по-русски  
  
 «Снежный шар»  
 «Снежный шар»

Слова tag,\*\*\*\* обозначают нужную часть модели, строчка models/players/visor/myskin.tga определяет путь, по которому лежит соответствующая ей текстура (в нашем случае для головы и корпуса применяются одна и та же "шкурка"). Нострада должным образом все \*.skin файлы, открыв Photoshop и приступим непосредственно к творческому процессу.



Примерно так выглядят skin-файлы в редакторе текстур.

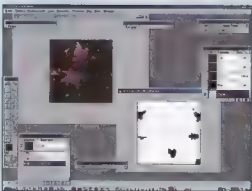
Давать здесь какие-то советы бессмысленно, все зависит от уровня вашей подготовки и ваших художественных способностей. Главное — сохраняйте файлы в тех же форматах, в которых они были изначально (иначе вы можете лишиться чего-нибудь важного, например, красивого эффекта).

## Спецэффекты

Внимательные геймеры на pewno замечали, что модели и игроки не лишены всевозможных эффектов (блестящая броня, одежда, переливающаяся на свету, огоньки, блики и многое другое). Добиться таких красот, пользуясь одним лишь графическим редактором, невозможно, но тут к нам на помощь приходит "фирменная" разработка id Software под названием шейдеры (shaders). Что это такое? Это такие скрипты (по аналогии со \*.skin-файлами), в которых прописано, какую текстуру (и, главное, как) следует наложить на стандартную "шкурку" для достижения определенного эффекта. Если добавить эффект на всю поверхность модели сразу, ничего хорошего у нас не получится — так, вместо блестящей брони переключатся на солнце будет весь персонаж. Для того, чтобы определить, на какие участки "шкурки" будут наложены всевозможные эффекты, используются альфа-

каналы (Alpha-channel). Проще говоря, при помощи альфа-канала отменяются "дырки" в текстуре (нужные места заполняются специальным "прозрачным" цветом), через которую и будут "проглядывать" спецэффекты. Остальные части модели, затронутые которыми нет необходимости, заполняются уже другим цветом. При создании альфа-канала можно использовать только черно-белую цветовую гамму, поэтому прозрачным цветом обычно называют черный, а непрозрачным — белый (или наоборот). Участки изображения, окрашенные различными оттенками серого, являются полупрозрачными, то есть все эффекты на них действуют, но уже в значительной степени.

Теперь давайте посмотрим, как разработчики реализовали эту возможность на примере нашей "шкурки". Если запустить игру и выбрать игрока Gorge (то можно заметить, на его части его корпуса (в основном на груди и спине) светится ярко-оранжевое пламя. Теперь загрузим Photoshop и в меню Window выберем опцию Show Layers. В появившемся окне перейдем на вкладку Channels. Выберем альфа-канал (Alpha 1), и перед нами появится такая картинка:

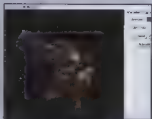


Визуальное изображение — карта "шкурки", которая — альфа-канал для нее.

Как видите, те участки, на которых есть спецэффекты, на альфа-канале залиты черным цветом, все прочее — белым. Непросто договориться, что в данном случае именно черный цвет является прозрачным (как сделано в большинстве стандартных скинов). При желании можете добавить еще несколько прозрачных участков или убрать часть старых. Познакомившись с этими графическими премудростями, перейдем

## Полезные программы

Создание "шкурки" — дело не очень простое, но, к счастью, многие однообразные действия (в частности, редактирование \*.skin-файлов и настройку параметров бота) можно автоматизировать, воспользовавшись специальными приложениями.



Лично мне по душе пришлось разработка под названием Skinlinker, позволяющая за считанные минуты настроить многочисленные скриптовые файлы (в том числе \*.skin, \*.bot, а также все параметры AI). Интерфейс программы выполнен в виде "помощника" (Wizard) и совсем несложен, так что разобраться с ним вы сможете самостоятельно. За дополнительными сведениями обращайтесь по адресу <http://squadron.blogspot.com/2011/01/>.

Из других утилит можно посоветовать неплохой выгрузчик игровых моделей формата \*.md3, позволяющий с легкостью "протестировать" ту или иную "шкурку", не запуская личный роз. Для загрузки эту, называемую Java MD3 Model Viewer, вместе с ее описанием, можно загрузить по ссылке <http://frogland.net/md3viewer/>. Либо, возможно, на нашем CD (вопрос решается).

Информацию о прочих программах и утилитах можно получить на одном из фанатских сайтов игры, например, на [www.planetquake.com](http://www.planetquake.com).

к завершающей части процесса — работа с шейдерами. В директории \scripts создайте новый текстовый файл (назовите его лучше будет myskin.shader) и внесите туда следующие строчки:

```
models/players/visor/myskin
Расположение модели, для которой мы делаем шейдер
```

Фигурные скобки ("{" и "}") необходимо ставить в начале и конце скрипта, а также между блоками, определяющими разные эффекты

```
{
map textures/sfx/firegore.tga
Расположение "текстуры", используемой
для создания св.эффекта
blendFunc GL_ONE GL_ZERO
```

Определение некоторых параметров (яркость, прозрачность, степень смешения с другими текстурами и т.п.) эффекта, в нашем случае — пламени. При желании можно заменить на `blendFunc GL_ONE GL_ONE`, тогда вместо пламени мы получим блестящую поверхность

```
!cmd scroll 0 1
Скорость действия эффекта (в нашем случае — скорость горения пламени)
!cmd turbo 0.25 0 1 6
!cmd size 4 4
```

Эти числа отвечают за такие характеристики, как масштабность эффекта (определяет насколько он будет "вылезать" за свои границы). Чем больше числа, тем обширнее и заметнее действие пламени

```
rgbGen identity
}
Завершение первого блока скрипта
{
map models/players/visor/myskin.tga
Расположение основной текстуры ("шкур"
```

```
ки")
blendFunc GL_SRC_ALPHA GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA
```

Эта строка означает, что в качестве прозрачного цвета "шкурки" будет использоваться черный, а в качестве непрозрачного — белый. Если по каким-то причинам вы хотите сделать все наоборот (белый цвет — прозрачным, черный — нет), замените эту строку на `blendFunc GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA GL_SRC_ALPHA`

```
rgbGen !lightingD-Fuse
}
}
```

Завершение скрипта. Вся информация, помещенная во второй закрывающей скобки, будет попросту проигнорировано движком игры

Как видите, при помощи шейдеров можно задавать различные красивые эффекты, параметры которых легко редактируются изменением соответствующих строчек. Главное — не забывать делать резервные копии скриптов при интенсивной работе с ними: изменение некоторых настроек может дать непредсказуемые результаты, а вспомнить предыдущий вариант написания зачастую оказывается нелегко

## Боты

Нарисовав симпатичную "шкурку", неплохо будет сделать еще и бота, "нашего" ее

Для этого в каталоге `\bottles` создайте директорию `\bots` и скопируйте туда файлы `visor_c.c`, `visor_lc`, `visor_tc`, `visor_wc` (располагаются внутри архива `pk0.pk3`, в папке `\bottles\bots`). Все эти файлы следует переименовать в `myskin_c.c`, `myskin_lc` и т.д. [Более того, в текстах каждого из этих скриптов тоже встречаются ссылки на `visor_c.c`, `visor_lc`, с ними надо поступить точно также — заменить на `myskin_c.c`, `myskin_lc`] Вкратце расскажем о каждом из этих файлов: `myskin_c.c` — настройка способностей (метки, скорость) компьютерного игрока на разных уровнях сложности

`myskin_lc` — здесь прописаны физические характеристики бота (вес с учетом брони и оружия и т.п.)

`myskin_tc` — настройка лексикона персонажа (высказывания при удачном убийстве оппонента, при смерти и прочих радостных/печальных событиях)

`myskin_wc` — здесь хранится информация о том, какими видами оружия владеет бот (и в какой степени)

Теперь проследуем в папку `\scripts` и создадим там текстовый файл `myskin.bot`, содержащий такие строки

```
{
name Myskin
model visor/myskin
offset bats/myskin_c
}
```

Как вы, наверное, догадались, смысл этого текста сводится к указанию путей к конфигурационным файлам созданного нами бота. Если все было сделано правильно, в меню `Bots` появится новый компьютерный игрок, "насыщенный" свеженатюловленной "шкуркой" и обладающий параметрами, прописанными в вышеупомянутых файлах

**Внимание:** Для того, чтобы игра работала с "самодельными" ботами, ее необходимо пропатчить, как минимум, до версии `Point Arena Release 1.17` (для справки последний патч `Quake III: Arena v1.27g Point Release` может быть легко обнаружен на компакт-предыдущего номера)

## Напутствие в бой

Закончив с основной работой, необходимо позаботиться и мелочах. В первую очередь, не забудьте о файле `icon_myskin.tga`, в который не помешало бы поместить изображение нашего модели (можно просто сделать скриншот)

Напоследок нам потребуется сделать \*pk3-файл, который можно будет поместить в игру. Для этого зайдите в созданную нами директорию `\myskin` и упакуйте папки `\models`, `\scripts` и `\bots` со всем их содержанием в обычный \*zip-архив (не забудьте указать программе сохранить дерево каталогов

`Recreate directory structure`). Теперь переименуйте файл `myskin.zip` в `myskin.pk3` и копируйте его в директорию `\base3` (расположенную в папке с игрой). Теперь можете смело запускать Квейк и любоваться плодами своей работы "в натуре" ■

## "Шкурки" в других играх

В последнее время появились несколько игршек, сделанных на некоем измененном движке `Quake II` (`Heavy Metal`, `FAKK 2`, `Star Trek Voyager — Elite Force`, `American McGee's Alion` и не только). По большому счету, движок на сильно поменялся, поэтому все приобретенные новшества можно с таким же эффектом использовать и с ними. Единственное крупное отличие — это иные форматы текстур, которые можно без проблем перевести в стандартный \*tga-формат, воспользовавшись специальными конвертерами (обычно их включают в комплект с редактором уровней)

Отдельно подготовим о `FAKK 2`. Особенность "шкурки" этой игры — отсутствия \*skin-файлов, что объясняется тем, что на каждую модель здесь приходится фиксированное количество текстур. Каждый смен плавной герации состоит из четырех файлов:



```
julie1_skin1.tif — ноги
julie2_skin1.tif — туловище и руки
julie3_skin1.tif — лицо
julie4.tif, julie5.tif, julie6.tif — сканированные дополнительные картинки (кобура пистолета и т.п.)
```

Для того чтобы иметь возможность работать с такими файлами, переведите их в \*tga-формат, воспользовавшись утилитой `fgconvert.exe` (запустите ее с параметрами `fgconvert.exe *tif`). После внесения необходимых изменений, воспользуйтесь конвертером с \*tif-формат, понятный движку игры. Для этого служит утилита `fgconvert.exe` (запустите с параметрами `fgconvert.exe *tga`). Обе программы входят в состав редактора уровней, который вы можете взять на компакт-предыдущего номера

# Новые платформы для Counter-Strike Основы картостроения

Редактор	WorldCraft
Где взять	Компакт «Мини»
Используется	Метакреативные
Сложность освоения	Высокая
Документация	Статьи «Мини» по освоению WorldCraft читаются на компакт
Дополнения	C-S Game Data Files, Half-Life Model Viewer, Pak Scope, SprView, Wally, Zoner Half-Life Tools



Последнее время нам приходит масса вопросов о создании собственных карт для суперпопулярного мода Counter Strike. Откликаемся на ваши просьбы. Так сказать, по сути.

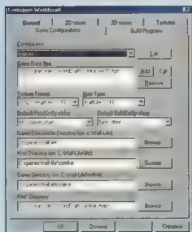
Поскольку C-S сделан на движке Half-Life, то и создание карт в C-S практически не отличается от аналогичного священнодействия в Half-Life. Для работы мы будем использовать все тот же известный вам по предыдущим статьям редактор WorldCraft. Каким именно версии — решать вам. Для нашей цели подойдет все, от 2.1 до 3.3. Версия 2.1 имеет software 3D renderer, что положительно сказывается при работе на слабых машинах без 3D-ускорителя. Версия 3.3 работает только под hardware, причем иногда край не настолько гладкий, проще говоря. Версия 3.3 была на компакт предыдущего номера — а версия 2.1 мы геревыкладывали (уже не в первый раз, собственно. ) найдете на CD нынешнего номера.

fgd-файл, в котором хранятся параметры для C-S, для версии 2.xx отличается от одноименной версии 3.xx. Обе версии \*fgd, конечно же, есть на компакт, кроме того, в качестве бонуса прикладывается файл advanced-cs.fgd, содержащий большее количество разнообразных параметров. Не буду рисковать принципов работы с редактором, так как

подробное руководство по WorldCraft мы уже публиковали. Обращайтесь к №7 и №9 «Мини» за 2000 год либо к комплекту этого номера (статейный раздел).

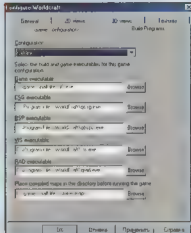
## Настройка редактора

Открываемся в `perfiles\Game Configuration` жмем `edit`, а затем `add`, вводим название схемы настроек — допустим, CS. Указываем путь к файлу `half-life-cs.fgd`. В этом файле записаны данные о новых entity. Не забудьте также указать в настройках и обычный `half-life.fgd` иначе вы не сможете создать такие простые ве-



щ, как дверь или стекло. Далее, укажите пути ко всем необходимым директориям и компиляторам (а компиляторов мы, кстати, еще поговорим). Как это правильно сделать, вы можете посмотреть на картинках. Думаю, трудностей со всем этим никаких не возникнет.

Теперь давайте разберемся в типах карт для CS (тип карты обозначается двумя первыми буквами в названии файла). Итак, наиболее распространенные и популярные кар-



ты — это `as_` (спасение заложников) и `aw_` (бомба), менее популярными являются `os_` (спасение VIP) и `es_` (поиск террористов). В принципе, никто не запрещает вам сделать, так сказать, гибрид из нескольких типов карт. Допустим, терроры должны выбраться из тюрьмы, сташить со склада бомбу, заминировать тюрьму и сбежать на вертолете. Но в этом случае будьте внимательны, чтобы избежать путаницы.

## Закладка entity

Итак, вернемся к нашим «вордкрафтам». В качестве стартовых позиций контрпар на карте используются `info_player_start`, а в то время как для обозначения террористических respawnов служат `info_player_deathmatch`.

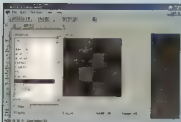
Около старта тек и других расположим `func_buyzone` (попробуем заметить это `solid entity`) — зона, где можно покупать снаряжение. Если на карте есть заложники, необходимо установить как минимум одно `info_hostage_rescue` вместо спасения заложников (`point entity`).

либо `func_hostage_rescue` (solid entity). Сами записки создаются как `hostage_entity` (как минимум одно).

На карте типа `de_` необходимо установить как минимум одно `info_bomb_target` — место закладки бомбы. Рекомендуется сделать больше чем одно (иначе геймплей получится туповатым), но и сто мест делать не стоит (каунтеры пожалеют).

На карте `as_` (списания "вино") необходимо установить одно `info_vip_start` (место появления "вино") и `func_vip_safetyzone` (место его списания). На карте `es_` нужно лишь установить место списания террора, то есть `func_escorzone`. С entity, кажется, разобрались.

## Весь мир текстурой мы обклеим



О текстурах. Текстурай называется изображение в формате \* .psk или \* .bmp, которым обтягиваются игровые объекты. Текстуры хранятся в wad-архивах. Тут нам пригодится программа Wally, которая, да не покажется в большом обиходе на нашем компьютере.

Wally интересуют нас только как редактор wad-ов, так как ее возможности по редактированию самих текстур очень малы. Чтобы получить готовый к употреблению wad, сложите все текстуры в одну директорию, запустите Wally, а в ней перейдите в `package/add images`. После чего укажите директорию с текстурами и жмите go.

Если ваш wad получится слишком большим, а вы планируете выкладывать карту(ы) в Сети, существует возможность обойтись без этого большого wad'a. Просто откомпилируйте карту с параметром `"q3cg -nowad-textures"`. Таким образом, использованные на карте текстуры будут записаны в сам файл карты, как это делалось в первом Quake. Конечно, это несколько увеличит размер файла, но сделает "продукт" более удобным для загрузки.

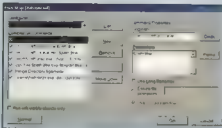
Вы спросите, откуда брать новые текстуры? Перво-наперво, их можно выдрать практически из любого современного 3D Action, от Unreal до System Shock 2. Как это делается, обходить мы будем, для этого существует рубрика "Вскрытие". Только не забудьте, что если вы использовали текстуры, скажем, из Kingpin

и собираетесь распространять карту, необходимо написать в прилагающемся readme-файле, что вы использовали текстуры из Kingpin.

А что насчет совершенно уникальных "тестур", "brand new", так сказать? С этим сложнее. Создают их они самыми различными способами, от рисования в Фотошопе до лазанья по развалинам замков с цифровой камерой (именно так делается часть текстур для разрабатываемого сейчас Return to Castle Wolfenstein). А вот мой совет — возьмите цифровую камеру и выйдите в родной двор. Экспозицию будет через край, обещаю. Фотографируем стену в подъезде, после чего поро фильтров в том же Фотошопе — и готова супертекстура.

Можно также воспользоваться любими другими источниками, например, сайтами в Интернете. Задаете в поисковике Textures обновляете сайты с текстурами. И, в конце концов, немалого можно достигнуть в Photoshop.

## Альтернативные компиляторы

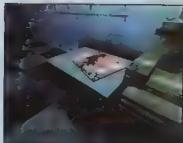


C Worldcraft поставляется стандартный набор компиляторов — Qtools. Эти программы разработаны еще для Quake. Главными их недостатками является невысокая скорость компиляции и крайне скудные сообщения об ошибках.

Zoner Half-Life Tools (далее ZHT) разработаны специально для Half-Life. Работают быстрее, чем Qtools, правда, скорость работы компилятора поменьше, но это не критично, ибо используется он не столь часто. Самая приятная штука — это развернутый отчет об ошибках на уровне Часта. Часто даже указывает способы их устранения. ZHT вы найдете на нашем CD. Кстати, если собираетесь использовать ZHT, ни в коем случае не указывайте его в настройках как стандартные компиляторы. Для работы с ZHT при компиляции уровня нажимайте кнопку Expert, чтобы перейти в раздел продвинутой настройки, там и указывайте путь к ZHT.

## Стратегия творения

Прежде чем начать работу над картой, крайне рекомендуется все тщательно продумать и, возможно, нарисовать примерный



план на бумаге (я не шучу, если с Half-Life глобальная сложность в планировании карты нет, то в C-S мы сталкиваемся с проблемой выстраивания идеального баронса). У карты обязательно должна быть идея. Оборонение банка, например, или диверсия на ливном заводе. Если это банк, то и текстуры должны быть соответствующие. Советую отказаться от стандартных текстур Half-Life и использовать либо поставленные в C-S, либо свои.

Не стоит строить симметричную карту, C-S — это все же CTF. Не делайте слишком много тесных углов, щелей и прочих киллерских мышек, сами роды не будет. Если карта — `de_` и `bomb_target` несколько, то обязательно поставьте их на значительном расстоянии друг от друга. Желательно, чтобы рядом с местом закладки бомбы был предмет, который на ивее карты и нужно взорвать. Что-то типа вагонов на `de_train` или мост на `de_bridge`.

Из тонких моментов. 1. Постарайтесь рассчитать, чтобы террористы и каунтеры могли примерно за равное время добраться до ключевых мест, где между ними разворачиваются основные столкновения. 2. Каждый элемент на карте должен служить какой-либо цели. Например, не должно быть бессмысленных пространств (искусств, туликовских коридоров, в которых на практике делать оказывается совершенно ничего и незачем). 3. Ни у одной из сторон не должно быть решающих преимуществ в обороне или атаке. Иначе говоря, не надо создавать мышек на пересечении путей, на которых зрелищного так террора или каунтера можно выжить только точечным выстрелом со слугника. 4. Создавайте альтернативные пути движения (используемые котомками и прочее подобное), но не делайте их слишком длинными, иначе потеряется смысл в их использовании (хотя — когда как, в каждом случае бывает по-разному). 5. Не забывайте, что, скажем, охранники заложников террористы вполне могут начать раз за разом атаковать, и каунтером потребуются точки обороны на своей части. 6. Думайте, когда творите!

И не забывайте прочесть нажимать QHTS ■



# Казакки на тропе войны

Редактор уровней в *Cossacks: European Wars*

Редактор:

Редактор уровней в *Cossacks: European Wars*

Где взять

скрыт в игре

Возможности

75% игровых

Сложность освоения

Средняя

Если вы, как и большинство игроков-стратегов, с нетерпением ждали релиза "Казакки", постоянно перечитывая предыдущие и официальные анонсы, то вам наверняка известно, что в комплекте с игрой должен был поставляться редактор миссий. И вот заветный диск приобретен, осмотрен и пройден во всех продольно-поперечных направлениях. Пора бы уже и самостоятельностью заняться, но... Где же этот редактор? Файла, залускующего соответствующую программу, в игровой директории не обнаруживается, в опциях игры нужный пункт папироту отсутствует. Неужели нас обманули? Подождите, выгрузите диск из окна (он вам еще пригодится). Редактор есть. Просто надо знать, где его искать (или читать "Игрономанию", где знающие люди обязательно найдутся).

## Начало работы

Для активации игрушечного "эдитора" запустите игру и, нажав кнопку **Ctrl** на клавиатуре, выберите пункт меню **Видео**. Подождите несколько секунд — вы попадете в главное окно нужной программы. Зачем разработчики так глубоко загортели редактор? Видимо, тут замешаны некоторые неприятные баги и глюки, время от времени проскальзывающие при работе с оном. На мы-та с вами люди бывающие, и всякими "жучками" нас не испугать (только не говорите, что я вас не предупреждал). Программа сдвигана на движке игры, что довольно удобно (не надо совершать лишних глуповиджений для оценки того, как ваша карта будет выглядеть в военно-полевых условиях), но не слишком привычно (большинство редакторов все-таки реализованы несколько иначе).

## Борьба с интерфейсом

Первым делом разберемся с принципами управления программой. Навигация по экрану осуществляется мышкой или курсором, выбор нужных объектов выделением прямоугольником (точно так же, как и в игре). Вспомогательные меню (текстурирование, изме-

нение рельефа и т.п.) вызываются нажатием на функциональные клавиши (об этом чуть ниже) и, как правило, изменяют форму курсора (так нам будет проще понять, чем мы сейчас занимаемся — возводим укрепления или просто на окрестности любимым). Для того чтобы вернуться к обычному режиму, следует нажать кнопку **Esc**. Вызов главного меню (сохранение изменений, загрузка в редактор уже созданных карт, создание нового уровня, настройка и выход из программы) осуществляется по нажатию **F12**. Справочного раздела, к сожалению, нет (поэтому всю информацию нам придется находить самостоятельно, методом проб и ошибок). Интерфейс реально довольно просто и не требует особых затрат серого вещества головного мозга, так что нам пора переходить непосредственно к творческому процессу создания уровней.

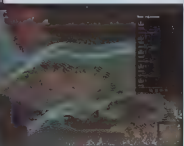
## Ландшафт

Создание карты начинается с оформления палубы, для чего в программе существуют специальные разделы. В первую очередь обратимся к меню **редактора рельефа**, вызываемому по нажатию **F6**.



Окно редактора, помимо мини-карты уровня (светло-зеленым цветом на ней обозначены участки обычной высоты, темно-зеленым — углубления, оранжевым и светло-коричневым — небольшие возвышенности, а темно-коричневым — наиболее высокие

участки), содержит несколько полезных опций. Раздел **тип перехода** служит для выбора палогости/крутости склона, а **размер возвышенности** определяет ее высоту. Для всевозможных манипуляций с уже созданным рельефом предназначены опции **тип действия** (позволяет сравнить с землей ненулевые склоны или, наоборот, создать пригорки на ровном месте) и **тип кисти** (от этого зависит характер подложки пригорка). В правой части окна расположены параметры, влияющие на характеристики создаваемой возвышенности: — **высота возвышенности** (роднуса возвышенности [без комментариев — название говорит само за себя] и **ширина перехода** (от него зависит угол наклона горы — чем больше значение, тем круче и "тоньше" становится скала). Прочие опции влияют на подложку нашей горки (количество зубцов, глубина зубцов, фаза зубцов). Если вы создадите небольшой пригорок или холм, все "зубистые" настройки следует поставить на минимум, в случае со скалами и обрывистыми горными массивами давайте строго наоборот. Все изменения, совершаемые в вышеупомянутых разделах, немедленно отражаются на курсоре (он приобретает форму, точию соответствующую нашему выбору). Так что если вы чего-то не поняли — просто "поиграйте" с настройками и разберитесь самостоятельно.



Заступы и лавины не проделывают...  
ночью никто не проделывает...

**Некоторые  
полезные опции**

Вот перечень некоторых полезных клавиш, которые могут пригодиться при работе над картой:

- R — Информация о выбранном юните (разнообразные характеристики)
  - I — Информация об игре в целом (ресурсы, деньги и т.п.)
  - F — Включение/выключение "тумано войны"
  - V — Смена времени суток
  - M — Переключение режимов мини-карты (компактный/полный)
  - L — Срочный выход на рабочий стол
- Обозначения прочих кнопок ищите в тексте статьи

Если заморочиться с этими характеристиками желания нет — просто выберите пункт **случайно**, и компьютер подберет всю работу за вас (вот только полагаться на его вкус не всегда оправдано). Когда вам захочется что-то поменять, не прибегая к услугам меню, нажимите F3 для переключения в режим редактирования карты.



Следующая вещь, на которую следует обратить внимание при работе с всевозможными возвышенностями/углублениями, — это проходимость участков карты для юнитов. При установках по умолчанию все не очень, пологие участки, как водные массивы, так и прочие естественные преграды, совершенно непроходимы. По этой причине карты, чрезмерно нагруженные рельефом, могут стать практически непригодными. В первую очередь включите **показ непроходимых участков** (нажмите на кнопку Q, после чего такие места выделятся "сеточкой"), а затем при необходимости воспользуйтесь режимом блокирования [S]. При помощи этой операции вы сможете как разблокировать ранее непроходимые участки (режим искусственного разбоя красными), так и заблокировать обычную территорию (режим искусственного блокирования) может пригодиться, например, для имитации чрезмерно густой растительности или

вернуться к стандартному варианту (режим блокирования по умолчанию). Смена режимов осуществляется при помощи кнопки S.

На рельеф это только подействовало, для нормального восприятия карты стоит поиграться с соответствующими тайлами для каждого режима текстурирования (F2). Здесь все совсем просто — выбираете нужную текстуру из соответствующего окошка [они распределены по группам в соответствии со своим предназначением — сначала идут разные типы земли, покрытой растительностью, затем пустынные территории и т.п.] и начинаете покрывать ими нужные участки карты. Обратите внимание на то, что в меню можно пользоваться скроллингом — из-за стилизованных интерфейсов это сразу бросается в глаза. Для выхода из режима текстурирования просто нажимите Esc. По аналогии с рельефом, в программе имеется и возможность **автотекстурирования** (нажмите T, введите информацию о высоте нужных участков — и компьютер сам решит, что сделать в этом случае). Правда, ее реализация оставляет желать лучшего. В целях обогащения карты водными массивами используйте кнопку C (только не забудьте предварительно повысить высоту затопливаемого участка).

**Объекты  
Природа и ресурсы**

Теперь, когда наша карта уже покрыта возвышенностями, холмами и долинами и "обилует" нужными текстурами, пора добавить на нее некую жизнь. Начать следует с **травянистой растительности**, высаживаемой на карту нажатием клавиши F5. Затем приходит очередь **лесных массивов** для чего служит кнопка F6. Напоследок добавим немного **каменной и трещин земной коры** [F4]. Не забудьте, что все эти луга-деревья-камни — не только красиво, но и полезно (а что за карта без ресурсов?), поэтому подойдите к вопросу их размещения с максимальной серьезностью.

**Союзнники и враги**

Вот мы и подошли к главной части создания карты — размещению своих доблестных солдат, вражеских злоумышленников и ней-

тральных наемников. Все эти действия выполняются из меню **выбор объекта**, вызываемого нажатием клавиши R. Появившееся окно разбито на две части, в первой (слева) необходимо выбрать сторону, на которой будут выступать добавляемые отряды. А во второй (справа) — указать их тип. Существует несколько групп, на которые разбиты все имеющиеся юниты, — это **пехота, кавалерия, артиллерия и флот** (постройки находятся в отдельном разделе). Давать как-либо советы по расположению и количеству юнитов/построек бессмысленно — все зависит от того, каким вы видите создаваемый уровень. Напомню только, что есть возможность добавлять на карту **нейтральные (юниты)** войска, для чего существует специальный раздел **Нейтральные**.



Здесь будет ваш штаб...

Если вы хотите удалить с карты какой-то объект, нажмите кнопку N и выберите неудобного воина/завоевателя/нежелательный объект. Главное, не забудьте потом вернуться в обычный режим [Esc], иначе можно нечаянно полкачить запереть.

**Последние  
приготовления**

Закончив со всеми основными разделами, не забудьте указать **стартовые ресурсы** (нажмите R на клавиатуре). Для того чтобы все игроки начинали с одинаковыми запасами материальных ценностей воспользуйтесь пунктом меню **For All**. Вот и все — карта готова к помещению в игру, для чего ее надо сохранить под произвольным именем (это делается из главного меню F12), затем выйти из редактора и выбрать вариант **Одиночная Игра/Случайная карта/Готовая карта** (не забудьте только выбрать нужную миссию).

Вот и все — наслаждайтесь плодами своего труда, о нем останется только жалеть только от разработчиков, который позволит создавать "сkeletal" карты (в текущей версии редактора такой возможности не предусмотрено) и исправит имеющиеся ошибки и недоработки, кои пока хватает. Вообще-то, такой патч анонсирован не был, но — вдруг? ■

## ПРО ПРОГРАММИСТА

Приходит программист к пианисту, чтобы посмотреть на новый рояль. Долго ходит вокруг, хмыкает, потом заявляет:

— Клово неудобная — всего 84 клавиши, половина функциональные, ни одна не подгибается, косяк. Шифт нажимать ногой — это оригинально



У настели открытого окна выставочного центра сидят два программиста и курят

— Видишь вон тот тополь?

— Вижу, ну и что?

— Ты знаешь,

у него обратной стороны нет

— Как это?

— Да ты понимаешь, та программа, которая его рисовала, — умная, с оптимизатором, что не видно — не рисует



Программист сидит за компьютером. Ему жена приносит кофе. Программист, не глядя на нее, молча берет чашку, отхлебывает, потом морщится, поворачивается к жене и говорит:

— Я же не люблю без сахара!

— Знаю, милый, но мне так хотелось услышать твой голос!



Программист играет в шахматы с компьютером и получает мат на 15 ходу. В сердцах бьет по клавиатуре

— Проклятый Виндоуз, опять глючит!



Программист играет в шахматы с компьютером и получает мат на 15 ходу. В сердцах бьет по клавиатуре

— Проклятый Виндоуз, опять глючит!



У программиста спрашивают:

— Не помнишь, сколько будет два в четвертой?

— Шестнадцать (без запятой)

— А шестнадцать в четвертой?

— Шестидесят пять тысяч пятьсот тридцать шесть (опять без запятой)

— Вот голова, ну ты дошел! Ну, а три в четвертой?

— Не помню точно. Дробное число получается



Умер программист. Погнал на страшный суд. Судили его, судили — никак не могут ре-

шить, куда направить. В ад или в рай. Спрашивают:

— Куда сам-то хочешь?

— А посмотреть можно?

Привели его в громадный БЦ. Крутотом машин всевозможных, сеток — видимо невидимо

— Вот это — рай, будешь здесь козером

— А од?

— А од здесь же — только системщиком...



Беседуют два программиста

— Вчера моя жена мне позволила, а мы дем трубку снял

— И что?

— Ботали полтора часа



Утро. Хмурый как туча программист входит на кухню с благодарной целью — чем-нибудь подкрепиться после бессонной ночи, проведенной за монитором. Через ка-



кое-то время на кухне появляется жена и, заметив плохое настроение своего супруга, спрашивает:

— Что, Васенька, программа не заработала?

— Заработала!

— Что, может, неправильно заработала?

— Да правильно заработала, мать ее за ногу!

— Васенька, а почему же ты тогда такой хмуренький?

— Но бэкспейс вздремнул!

## БАЙКИ ПРО ТУРКА

Идет соревнование лучников. Цель соревнования — попасть в яблоко на голове человека. Выходит первый стрелок, достает лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аплодирует "I am Robin Good!" — представляется смойлер.

Выходит второй стрелок, стреляет и попадает стрелой в центр яблока. Публика аплодирует и ему "I am Good Eye!" — представляется он и уходит.

Выходит третий стрелок, стреляет и попадает точно между глаз ассистенту. Вся публи-

ка в ужасе. Между тем ассистент встает, вынимает стрелу из головы и говорит "I am T look!"



Идет соревнование стрелков. Цель — попасть в яблоко на голове человека. Выходит Робин Гуд, достает лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аплодирует "I am Robin Good!" — представляется он.

Выходит ковбой Мальборо, выхватывает пистолет и делает в яблоке дырку. Публика аплодирует ему "I am cowboy Marlboro!" — представляется он и уходит.

Третьим выходит Тулок, достает свою плазменную пушку и выпускает заряд. Яблоко разлетается в клочья, голова человека тоже. Публика в ужасе "I am I am. I am sorry" — бармачет Тулок и грустный уходит с арены.



Вопрос к армянскому радио

— Почему вымерли динозавры?

— Потому что в свое время одному индейцу доверили плазменную пушку



Маленький индеец спрашивает у своего отца:

— Папа, а почему мою подругу зовут "Чистый ручей"?

— А это потому, что ее отец приехал из племени, которое живет на берегу огромного ручья

— Папа, а почему моего друга зовут "Острый нос"?

— Потому что его отец приехал из племени, которое умеет находить добычу по запаху

— Отец, а почему меня зовут "Турок"?

— На охоте я был, сынок, когда к нам индеец приехал



Один индеец хвастается перед племенем, как он схватился на динозавров, и в конце гордо добавляет:

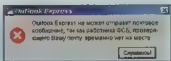
— I am Turkl!



Конечно! С ро- катницей мы все Турки — заставили ком- ментировать вождя



Вождь племени повел своих учеников на охоту. Идут они по лесу, вдруг видят — лежит труп оленя. "Это добыча Мехкого Глаза," — говорит вождь. — "Видите, стрела попала оленю точно в сердце." Идут дальше, видят —



труп медведя "Это добыча Острого Каптя," сказал вождь и указал на перерезанное горло зверя.

Идут дальше, видят — огромная воронка и неподалеку является опаленная куча мяса "А это Тулок и его атомный распылитель," прокомментировал вождь и добавил "Пойдите отсюда скорее, дети. Охота только сейчас."



Сидят индейцы-охотники возле костра — Я могу подстрелить из лука орла в небе Вот такой у меня зоркий глаз! — хвастается Меткий Глаз.

— Это что! Вот я могу догнать оленя и задушить его! Вот какие у меня быстрые ноги! — хвастается Человек-Срелая.

— А я могу одним выстрелом убить трех динозавров, которые находятся друг от друга в радиусе километра! Вот такое у меня корабельное оружие! — как бы невзначай добавляет Тулок.

## ПРОЧИЕ РАЗНОСТИ И НЕСУРАЗНОСТИ

Если у вас возникнет под мышкой, поймайте коврики.



— Поло, о что такое моты? — Понимаешь, сынок, это такой MIDI-файл только на бумаге.



Мне сказали, что использовать меня мой кошачий в качестве пароля к "root" — плохой тон. Не буду менять. Я так привык к aZ1813\_gg1.



Молодой хирург всю ночь ковырялся в своем компьютере, переустанавливал Винды, а утром с квадратными глазами отправился на прием пациентам. Приходит женщина, жалуется на боли в ногах. Врач тупо осматривает ее ноги и записывает в медицинскую карточку "Ворикозное расширение вен".



— А знаете, Ватсон, чем начинались шорты у CorelDraw? — Чем, мистер Холмс? — Водородами. — Как вы узнали, Холмс? — Ну это же элементарно, Ватсон. Вчера у меня Corel рухнул — так всю ночь разнесло!

— Почему компьютерчику трудно устроиться на работу?

— Потому что он не умеет писать. Все на клавиатуре да на клавиатуре.



Почему врачи так плохо относятся к компьютеризации их деятельности?

Потому что тогда, что они пишут, можно будет понять.



Юзер: Поставьте новые драйверы видеокарточки.

Windows: А диск есть?

Юзер: Есть.

Windows: А что сказать надо?

Юзер: Ok.

Windows: Фиг тебе, а не Ok. Не могу найти необходимые файлы!

Юзер: Так вот же они!

Windows: Где?

Юзер: Да на диске!

Windows: На каком?

Юзер: На B:\.

Windows: Нет такого диска.

Юзер: А почему под DOS'ом есть!

Windows: Не мои проблемы.

Юзер: А как же мне драйверы поставить?

Windows: А зачем тебе драйверы? У тебя видеокарточка-то нет.

Юзер: Не может быть!

Windows: Точно тебе говорю.

Юзер: А аудио есть?

Windows: И аудио нет.



Юзер: А что есть?

Windows: Двойстик есть.

Юзер: Откуда же не было.

Windows: Теперь будет.

Юзер: Мада же, а я его покупать собрался.

Windows: Вот видишь! Что бы ты без меня делал?



Кто не прощает ошибок?

Женщины и тетрис на девятой скорости.

StarCraft. Самое начало последней миссии. Стоят два пехотинца-автоматонички. Вдруг раздается звук моторов вражеского Battle cruiser. Один автоматоничек говорит другому:



— Тебе не кажется, что мы не дожили бы до конца миссии, даже если бы нами управлял Кутузов?



Один квекер другому:

— А пошли на рыбалку!

— Сейчас, только thunderbоl возьму.



Отарелся думер от компа, вышел на улицу, а прямо на него "Комоз" прет "Брунда, я же записался!"



Бежал осторожный начинающий думер по сетке, оглядывался, вжимался к углам, прятался в комнатах, ел апельсин и собирал броню про запас. Смотрит — метасфера лежит на приступочке. Ничья, вроде, никто не берет, рядом не крутится, да и монстров злобных нигде не видно. Ну, перекрестился он, шифт зажал до полу и побежал из всех сил к мете, стрейфа боком по диагонали, ад текстуры все смылись в серое пятно и ветер свистел в шлемофоне. И только хоп! он мету взял, что-то с негритинским лумом разрядилось у него за спиной и огромная зеленая-белая облачка полила перед глазами.

— Ишь ты! — успел услышать он разговор думеров, карточка в луже крови. — Вышел я из-за угла, а там комок метасферы, домер какой-то стоит, руки тянет.



— Ты представляешь, — говорит один думер другому, сидя на стульчиках около Синей Двери и стрелявая пелел в рядом стоящую бочку — Вчера КиберДемоно зоволил.

— Ну и что в этом особенного? — говорит второй думер, поглаживая баФулэ.

— Как что? — удивляется тот. — Патроны кончились, кулаком пришлось добивать, весь кастет истер об него. Гада.

**Конкурс происходит в рамках серии  
"Основы профессионализма в Magic: The Gathering"  
при поддержке компании "Саргона"**



# ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

## Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, если не названы никакие действия не происходят (если не сказано иного). Везде, где требуется указать на столе не указывать, если не указано иное.

Предполагается, что находящиеся на столе существа уже миноризированы (если не сказано иного). Везде, где требуется указать на столе не указывать, если не указано иное. Если не указано иное, то все существа являются базовыми (базовыми) и в любых ситуациях.

Текст всех упоминаний в задачах и др. смотрите на комплекте (расшифровка и публикация журнальное место, все тактико-стратегическое).

## I. ...И все в плащах

Ваша задача — в начале игры создать ситуацию: У нас 1 злит и 2 злитов Physion Reaper, а также Armadillo Cook и Thornscape Apprentice. Хотите, чтобы в начале игры у нас было 1 злит и 2 злитов Physion Reaper, а также Armadillo Cook и Thornscape Apprentice. Хотите, чтобы в начале игры у нас было 1 злит и 2 злитов Physion Reaper, а также Armadillo Cook и Thornscape Apprentice.

## II. Миллиарды Писем

Ваша задача — в начале игры создать ситуацию: У нас 1 злит и 2 злитов Physion Reaper, а также Armadillo Cook и Thornscape Apprentice. Хотите, чтобы в начале игры у нас было 1 злит и 2 злитов Physion Reaper, а также Armadillo Cook и Thornscape Apprentice.

Наш постоянный конкурс "Пять турнирных задач" продолжается. На этот раз задачи для вас составил Сергей Шодра вместо привычного вам Саши Яценко, отправившегося на каникулы в Америку. Будем надеяться, что Саша привезет "оттуда" много интересных статей и задач. При ответе на шестую, делопроизводственную задачу, написанную Михаилом Костером, судьей третьего уровня из Германии, обратите внимание на ее изысканность и простоту условия — не так же много вариантов она в себе таит! Мы надеемся, что наши задачи не заставят вас скучать долгими зимними вечерами и после их решения вы приобретете еще немного очков профессионализма в ваш мануал. Удачи!

Не прежде, чем перейти к задачам, хотелось бы сказать о следующем. Как многие из вас помнят, прежде обеспечения нашего конкурса призами занимался московский клуб "Даймонд". Основую, "в силу обстоятельств" (вероятно, вы помните одноименную статью), "Даймонд" был закрыт (и пока что пребывает в таком состоянии), ввиду чего, к сожалению, призы за последний обеспечиваемый им конкурс так и не дошли до победивших. Обязательства клуба приняла на себя компания "Саргона", занимающаяся распространением "Маджик" и вообще почти всей "внекомпьютерной" продукции в России. Таким образом, победители получили заслуженные ими награды. Редакция приносит свои извинения за возникшую задержку (что поделать — всякое бывает в жизни!) и выражает огромную благодарность "Саргоне" за помощь и понимание. Спасибо! :

Мы хотим использовать все карты победителей, начиная с Alpha Systems, что действия противника нам не мешают.

## III. Битва с гонимостью

У нас 30, а у противника 20 карт в библиотеке. У нас 4 жителя, а у противника 6. У нас 1 жителя, Levitation Academy Rectar, 4 жителя, High Market и одно болото. В руке у нас Vampire Tutor, Disrupt Counterspell, Miscommunication, Neither Spirit Racer и один астрал. У противника на столе Overdread Terrain, Palindrom, по три повора, 1 жителя, 1 жителя и 1 жителя. В руке у нас 1 жителя, 1 жителя и 1 жителя.

одно, и мы точно знаем, что это CounterSpell. Противник в свой ход колдует в нас Stroke of Genius на 31, не оставляя маны в пути. Катана превращает последовательность действий, если на площадке у нас только 2 Chimeric Idol, а смысловый карт (т.е. не земля) в библиотеке шведовидеть из тридцати — это 4 Thwart, 3 Fall, 2 Frantic Search, 2 Misdirection, 2 Boomerang, 2 Hidden Retreat, 1 Rapid Decay?

#### IV. Скорбящий на зарплате

У нас на столе лежат Chromatic Sphere, Food Chain, Birds of Paradise и два неповоротливых лева. В игре Worldly Tutor и Avatar of Woe Наминорится ноша первая главная фаза. Очень бы хотелось поставить Аватара на стог на этом ходу. Оперировать картами на текущем Типе 2 (6th Edition + Masques Block + Invasion), найдите ту, что позволит, при помощи Worldly Tutor, это сделать.

#### V. Еще один спасательный Ректор

Уж так сложилось, что противник, имея 15 жизней на своем ходу, во вторую главную фазу колдует в нас Urzo's Rage с kicker'ом, а у нас всего 2 жизни, и жить так хочется. На столе у нас Academy Rector, два Thermal Glider, 6 равнин и High Market. У противника, кроме 6 равнин и 6 гор, есть Solari Priest и Volcanic Dragon. Единственная надежда на выживание — сьем Academy Rector с помощью High Market и тем самым получим одну жизнь. Найти в библиотеке что-нибудь спасительное. А претенденты на "спасительность" такие: Harsh Judgment, Story Circle, Pariah, Divine Presence, Ivory Mask. Warmth. Найдите правильные варианты и объясните их. Считаем, что все последующие действия карт будут приносить нам и противнику только базовые земли. Учите, что под оптимизацией и самым правильным решением надо будет хорошо подумать.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА: Черные дыры в "Магии"

У нас под контролем находится Oracleus и атакующий Sift Crawler. Идет фаза за атакой, до объявления блокеров. Оплошность использует свойство Soul Sculptor на Sift Crawler. Вопрос в том, как будет происходить атака дальше, будут ли нанесены противнику повреждения, и если да, то в каком количестве.

Это была задача, а теперь — комментарий к ней. Изложенная ситуация — реальная игра. И на данный период в судействе MTG идет спор о том, что именно происходит с Sift Crawler. Единственно правильное ответа пока что еще НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Но есть два варианта. Найдите их (это не особо сложно) и объясните (это сложно).

#### Условия победы

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задач. Во вторую очередь будет учитываться время мысли ответа, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три задачи и дополнительную, отказавшись от четвертой. И помимо того, второй вариант если пять основных задач решены с небольшим отрывом, то правильно сделанное доп. задание также может эти отрывы компенсировать. Однако само по себе дополнительное задание не является необходимым и это вовсе не значит, что его не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Вторые высказайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получите дни сутки штраф.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465

E-mail: editor@sigmatan.ru

5. Конкурс проводится до конца марта. Имена победителей и ответы на задачи будут опубликованы в майском (четвертом) номере "Игромира".

6. Призовой фонд в этой раз небольшой (должен же быть разнообразием)! И — в общей сложности гораздо богаче, чем обычно.

Первое место — альбом для карт Urzo Pro, в стиле 4th Edition.

Второе место — альбом для карт Urzo Pro, в стиле 4th Edition.

Третье место — 3 бустера Urzo's Saga + коробка для карт в стиле Urzo's Legacy.

Четвертое место — 3 бустера Urzo's Saga + коробка для карт в стиле Urzo's Saga.

Пятое место — 2 бустера Urzo's Saga + коробка для карт в стиле Urzo's Saga.

#### Организаторы

Задача составил Сергей Шадов (shad23@chat.ru). Организация конкурса DeD (dedaard@bolshakova.ru). Особое спасибо Михаилу Кастеру за дополнительную задачу. Призы предоставляют компании "Cardano" www.sorgano.ru.

Если вы хотите участвовать в игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться больше, необходимо посетить наши клубы "Магия". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную команду, а также купить недостающие вам карты. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят снижается: утрачивает всякую привлекательность и в скором времени нисколько не вызывает восторга и развлечения. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. Это не что-либо рекламирует, это правда жизни. ■

## SQUAD-BASED COMBAT SIMULATION

Прежде чем перейдем к вопросам, следуя для определения жанру Squad-Based Tactical Strategy Squad-Based означает, что мы будем управлять некими отрядами боевыми силами, номенами, как вариант возможны даже работы вселенной BattleTech, обладающие явными выраженными индивидуальными характеристиками и или в какой степени не относясь к категории "тушевого мяса". Как

правило, имеет место быть симуляция боевых действий отряда (combat simulation), выполненная на том или ином уровне реалистичности. При этом данному жанру свойственно представлять в самых разнообразных формах, как в пошаговом режиме, так и в реальном, как в полном 3D (тогда как с первого взгляда не обнаруживая отличий от 3D Action), так и в чисто стратегической переложке.

тине видео сверху. Обычно это сбивает с толку не только обычных игроков, которым это как раз в меньшей степени критично (было бы интересно) — вот главный критерий, но и активно журналистике, которая то даги то слухи ошибается, вроде бы не должно и Rainbow Six внезапно оказывается в жанре 3D Action, а Jagged Alliance становится тактической стратегией. Впрочем, оставим жанровые гипотезы в покое и займемся тем, ради чего здесь собрались.

Р. И. И. И.

#### ТЕСТ №7



### Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастут на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы.

**Abstract**

Как вы можете видеть, призывом фондом нынешнего Теста является од-он к **Loggia Alliance 2.5** → **"Цена свободы"** Поэтому → с **"Цены свободы"** мы и начнем. Вопрос будет простой, и он таков как зовут "сладкую парочку" (самую для создания этой велико-големи семьи)

- А. Джон Ромеро и Джон Кармак  
Б. Сид Мейер и Брайан Рейнальдс  
В. Ян Карри и Линда Карри  
Г. Джон Ван Канегхем и Дэвид Браздли

### Вопрос второй

**Commandos** можно назвать наиболее удачным воплощением жанра в тактическом ролевом стиле. Совершенно элементарная по сути, игра была виртуозно реализована и до сих пор любовь геймеров со всего мира. Помните, там еще были всякие профессии? И смертью одного из персонажей уметь так называться абсолютно непродолжимым. А вот человек какой профессии встречался вам всего один раз?

- А. Вадопаз  
Б. Цофер  
В. Лечник

### Вопрос третий

Incubation наделяло «продвинутыми» теми, что подавали впечатление жанра squad. И уже a combat simulation вполне может применяться в трехмерной среде. Пусть даже частично. Получилось зрелищно, и если бы не некоторые непродуманности, Incubation вошло бы в классику на только своего жанра, но и всех компьютерных игр. При этом игра по тематике явноstenно смоделировала на X-Box. Зато на игровой специфике содержательно не по то on Juggled Alliance. Что же касается сюжета, то, что он был напичкан диалогом с серией игр компании-разработчик (и издателя). Какой герой?

- A. Bottle Isle  
B. The Settlers  
B. Dragon's Lair  
C. Cyketho Incubation ne casano ni

### Вопрос четвертый

О, BottleTech! О, великая и многокаблимая вселенная боевых работай! Сколько времени ты провела в засадах с насмешливым вырвиглазом? Сколько раз утверждали, что игра по этой вселенной просто обидно быть стратегией? И вняли нам разработчики из тогда еще само-себе-MidwayProse, и сейчас нам *MedCommander!* Ахуля, вопрос: во имя какого клана верится сюжет игры?

- A. Snake Jaguar
- B. Jade Falcon
- C. Wolf
- D. Ghost Bear

**Abstract**

**X-Com** Она была не только шедевром жанровое - она основала сам этот жанр и очертила, каким он должен быть. Возможно, помимо того именно она была первой не пиратским и при этом некоммерческим локализацией. А еще она вдохновила одного из ведущих отечественных писателей-фантастов на написание романа "Враг неизвестен". Кто из них - дорогой читатель?

- А. Олег Дивов  
Б. Ник Перумов  
В. Владимир Васильев  
Г. Владимир Веселов

### Вопрос шестой

Странно получается: впервые в тесте участвует и редактор на момент написания этих строк еще не вышедший *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. Информации, которая публиковалась на этой игре в нашем журнале, хватило бы на пару-тройку явок. И нам предлагается воспользоваться ею либо отвлечься на вопрос: что случилось с журналистскими, на которые делалась повесть в *Fallout*?

- А. Превратились в окружности  
Б. Превратились в эллипсы

Г. Никуда не девались.

**Keywords:** *workplace spirituality, organizational commitment, organizational citizenship behavior, turnover intention, organizational trust*

Одним из самых жанрово-непостоянных игр всех времен и народов, умудрившаяся при этом дать рождение целой жанровой ветви. Да — это Rainbow Six. Что любопытно, SpecOps и Delta Force, основанные на веидеях, уже с большей старанностью могут быть отнесены к доминирующему жанру и сильно доведут к числу 3D Action. Не буду упреждать вас негласным вопросом, кто написал роман, по которому была создана игра?

- А. Том Сойер  
Б. Том Имерек  
В. Том Клайм  
Г. Том Кланси

## УСЛОВИЯ НАПРАВЛЕНИЯ ТОВАРОВ


1. Правильно ответить на все вопросы. Для этого надо прислать нечто вроде 1 Б, 2 Г, 3 А и так далее. Победителем будут названы те, кто раньше всех снабдит нас верными ответами. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.
2. Отправить статьи на [editor@grammatika.ru](mailto:editor@grammatika.ru) (есть возможность не забывать присылать "Тесты№7" либо на адрес редакции 109559, Токосский бульвар, д. 1, оф. 465. Не забудьте на конверте прислать "Тесты №7". Письма, присланные по электронной почте, автоматически получат минус сутки по дате.
3. Конкурс проводится до конца марта в майском (втором) номере "Грамматики". Будут опубликованы имя а победителей и призы.

Подготовил  
Святослав Торник (tornick@igromania.ru)  
Под редакционно-аналитической редакцией  
Геймера (gamer.korobko@igromania.ru)

## ПРИЗОВОЙ ФОНД

Главный приз, который достается первым являясь счастливым, при-  
званием приличные ствоты, — **"Jagged Alliance 2.5: Мона свободы"**  
(Jagged Alliance 2.5: Monna Liberty). Игра разрабатывается командой "Бука" и в своем  
классическом варианте поступает в продажу в банджипи период.

Что же ждет? А ждет вас продолжение при-  
ключений невинных, ведомых вашей суро-  
й рукой на пути к славе и выживанию. Как  
мыслилось, бывшие владельцы Бука, ус-  
пешно приватизированных вами на Аруль-  
о, эским в соседнем государстве — в Трако-  
е. И грозятся забросать ядерными ракет-  
ми весь Арульо, если им не вернут эским  
акционные владения. Зирке Чивалдоре,  
е мудрству лукаво и ниткоже сумевшая,  
доль победит е вшей помощи...



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №12(39) 2000

Большая часть ответов пришла по новогодней викторине "Двенадцать", которая могла предвещать удачные успехи только для тех, кто не пропустил и забавных заданий "Мини-игра". Тем самым мы получили много интересных ответов — минимум, и отсюда можно сделать вывод, что конкурс очень понравился читателям. Но не все было идеально. В частности, некоторые участники не указали свои данные, что не позволило нам связаться с ними.

Вот некоторые из вопросов, которые вызвали затруднения у читателей: большинство ошибок оказалось связано с тем, что некоторые участники не указали свои данные. Также мы получили много интересных ответов на вопросы, связанные с конкурсом. Более того — в том же номере о нем была статья "Встреча". Поэтому мы решили опубликовать список ответов на вопросы, связанные с конкурсом, в следующем номере.

**"Тест №5"** — конкурс, посвященный тестированию. В нем участвовали многие читатели. Мы получили много интересных ответов. В частности, мы получили много ответов на вопросы, связанные с тестированием. Также мы получили много ответов на вопросы, связанные с тестированием. Более того, мы получили много ответов на вопросы, связанные с тестированием. Поэтому мы решили опубликовать список ответов на вопросы, связанные с тестированием, в следующем номере.

Итак, мы подводим итоги конкурса. Мы получили много интересных ответов. В частности, мы получили много ответов на вопросы, связанные с тестированием. Также мы получили много ответов на вопросы, связанные с тестированием. Более того, мы получили много ответов на вопросы, связанные с тестированием. Поэтому мы решили опубликовать список ответов на вопросы, связанные с тестированием, в следующем номере.

Желаем всем вам удачи в наступающем году и в будущем конкурсе.

## Двенадцать Гран-при

Сергей Елецкий [Санкт-Петербург] — подписка на "Игромания" на год с компьютером!

Остальные двенадцать призов, согласно общему правилу, разделены между участниками конкурса. От имени жюри конкурса мы поздравляем всех участников.

1. Антон Костиков [Москва] — **Red Alert 2**
2. Михаил Барин [dmitry@kai.ru] — **"Рыцари Поднебесной"**
3. Кирилл Данилов [Москва] — **Red Alert 2**
4. Михаил Разнов [ул. Губинская, город не указан] — **"Противостояние III"**
5. Яно [jano@proident.ru] — Подписка на "Игроманию" на полгода с компьютером
6. Михаил Бруев [Электросталь] — Подписка на "Игроманию" на полгода с компьютером
7. Алексей Хаустов [Москва] — **Red Alert 2**
8. Антон Чепелюк aka Чара [chara@pro12000.ru] — **Red Alert 2**
9. Михаил Бурков aka BigMike [michon@genetec.zl.com] — **"Противостояние II"**
10. Василий Иванович Лысиков [bouldeed@online.ru] — **Red Alert 2**
11. Алексей Дорофеев [Москва] — **"Противостояние III"**
12. Иван Кравцов [младший] [sooinet@online.ru] — **"История войн: Наполеон"**

квалифицированная техподдержка — круглосуточно



легкий путь в  
**ИНТЕРНЕТ**

**Подключайтесь!**

Доступ без учета времени  
**\$58** (до 240 часов в месяц.)

Должн от **\$0,7** в час

Выделенные линии  
**64 - 128 Кбит/с**

Интернет карты RNET  
**\$10, \$30, \$58**

быстрая регистрация,  
удобная оплата,  
бесплатная доставка

Тел.: (095) 2383922, 9167009  
http://www.rlnet.ru  
e-mail: info@rlnet.ru

# Правильные ответы

Вопрос 1. Джиббс [от англ. Gibb (corp от giblets) — потроха]

Вопрос 2. Killer Tank (игра вышла)

Вопрос 3. Клуб "IN-Station"

Вопрос 4. Tiberial Sun / Firestorm

Вопрос 5. Фестиваль "Mockan"

Вопрос 6. Adamant MUD

Вопрос 7. Sinclair ZX Spectrum

Вопрос 8. Главный дизайнер первого Fallout, прозванный Крис Тейлор, сейчас работает над Fallout Tactics

Вопрос 9. Привидение (Ghosts)

Вопрос 10. ECTS 2000

Вопрос 11. Might and Magic: World of Arctura — Р. Селесты of War above

Вопрос 12. В статье проводится аналогия с произведением Сергея Лукьяненко "Лабиринт Отражений"

## Скриншоты



### Победители

1. Игорь Савостьянов [igen@ram.ac.ru]
2. Сергей Алин [Москва]
3. Антон Лобанов [Москва]
4. Александр Ермаков [Москва]

5. Александр Колесников aka BoToN [kolobak@tnt-mu.ru]

Все пятеро награждаются коробочками версими качества "Не зная страха" (и Cold Blood) от компании "Бука"

# Правильные ответы

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

2. Cormagaddon TDR 2000

3. Crimson Skies

4. In Cold Blood ("Не зная страха")

5. Янне ("Пуля")

6. Sunny Aken's Afflict

7. Star Trek: Voyager — Elite Force

8. Wizards & Warriors

9. Zeus: Master of Olympus

## Тест на

**Massive  
Multiplayer Online  
Role-Playing  
Games**

### Правильные ответы

1. B, 2. A, 3. Г, 4. B, 5. B, 6. B, 7. B



### Комментари

1. Виктор Тимашев, обитающий на v.timashev@hotmail.ru

2. Накай Joker, проживающий в Москве

3. Петр Данилов, обладающий бесплатным ящиком [petrov@mail.ru](mailto:petrov@mail.ru)

4. Sergey, с не менее бесплатного сервиса [donatormail.ru](http://donatormail.ru)

5. Alexander, тоже с ящиком [my\\_cold\\_post@hotmail.com](mailto:my_cold_post@hotmail.com)

Все они честно заработали на коробке с Ultima Online: Second Age, а участник номер три — Петр Данилов стал, помимо прочего, еще и обладателем Ultima Online Game Time на 90 дней! Он был определен с использованием генератора случайных чисел в лице красивой девушки (я не легко догадался, о ком я говорю), которую попросили назвать число от 1 до 5

## Комментари "Пять турнирных задач"

### Подведение итогов за №12

#### 1. Служитель Закона

Lawbringer блокирует Goblin King'a (именно его, иначе будет убит в ту же секунду). Когда повреждения идут в щепочку, он жертвуется, унося во тьму несущего волшебника Lascolith Grunt. Как итог, мы теряем две жизни от гротто (но нам это безразлично), а все три существа мертвы



#### II. Малкий, подлый и кусачий

Играем Recoil за Coastal Tower, Salt Marsh и болото, указывая целью, например, Coastal Tower и сбрасывая с руки Avatar of Woe. После разрешения этого события активируем Strands of Night, жертвуя повернутое ранее болото, и возвращаем в игру радостного Аватора, тихо блокируя мангусту и убивая вольного хозяина на своем ходу. Пропитываю решение победителя конкурса, называющегося как abyss mal

Здесь нам удалось предусмотреть и другие, уже не оптимальные варианты решения, основанном из которых было использовано Disenchant (на Orcish Oilflamme) и Ashen Powder (на кого угодно, по вкусу). Многие купились. А зря

#### III. Брутальная земля

В изначальном варианте, как некоторые догадались, мы продумывали эту задачу с наличием trapole у стоящего существа. Однако она никак не складывалась, поскольку намек уже требовался отправить в печать, решив использовать ее в упрощенном вари

анте. Получился устрашающе выглядящая новорочная заданка с элементарным решением, которую со страстью почти никто не осмел

Ставим Verduran Enchantress в блок (если есть желание — можно спасти ее с помощью Parahex Wave, активировав его в момент, когда урон пойдет в щепочку). На следующий ход в атаку идет наш Silt Crawler и противник мертв как труп

#### IV. Шансы на выживание

3 адми из Urza's Rage за снос Boomerang и поворот одного острова (у нас Sapphire Leach на столе, приходится дополнить) мы играем Misdirection (как извещено, Urza's Rage нельзя контрывать, но можно перенаправить). Жертвуем Darling Apprentice под Phyrexian Allar — получаем одну белую ману, за нее и еще три синия (поворот 3-х островов) кидаем Absorb за второй Urza's Rage (это можно делать). Потом поворачиваем Phyrexian Lens, пластин одну жизнь (осталось 3), получаем первую ману и к ней еще три синия (поворот 3-х островов), играем Undermine во второй Urza's Rage.

Даем всему разрешиться Absorb и Undermine разрешится с двумя эффектами (каждый) на проверку правильности цели Urza's Rage не откритится (потому что не может быть откритерен), но противник на тервет 3 жизни (от Undermine), а мы приобретаем 3 жизни (от Absorb). Итого у нас 3 жизни, а у противника — 2 жизни, и у нас кончилась игра

Наступает наш ход. В атаку летит Sapphire Leach. Покоряем Seal of Fire в не о раскучить меча и при этом как-то

#### V. Повод для безумия

Задача "Повод для безумия" основана на совершенно неизвестной и неиспользуемой сейчас комбе с Polymorph. Кто не справился с заданкой — можете руководствоваться этой подсказкой, пока не читает решение и попытается решить ее еще раз

Атак 1. За обо Rishadan Port Terrain Generator, 7 островов и 2 болота призываем двух зверей, один — Skizak, другой — River Boa. Акт призывания происходит с помощью двух наших Dominate. Остаток 4 острова и 1 разинна

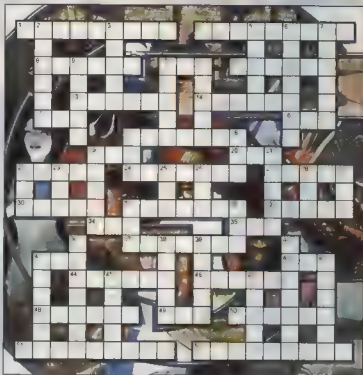
2. Трапам 2 синие маны Mystical Tutor на Submerge берем с помощью Opt. Играем Submerge за альтернативную стоимость, и один из Raging Kavv оказывается неверно купленным противником. Остаток 2 острова и 1 разинна

3. Стояновение существ (Giant Growth) противника может использоваться на любого слабого Кау, не жалко, все друг дружку бо

- позволяет избежать проблем ограничения ресурсов при виртуальном хостинге
- особые возможности и большая экономия
- возможность устанавливать свое нестандартное ПО и менять любые настройки системы
- полноценный Unix-сервер в Питоунет!

Так уж повелось — Кроссворд с призами. Мы и пять коробок с American McGee's Alice идут ваших ответов. Как вариант: провальные. Отдавайте на здоровье, высылайте письма и ждите, что в один прекрасный день вам придет извещение на получение ценной бандеролы.

# КРОССВОРД



**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:** 1. Способности персонажей в RPG. 4. Приближенная к природе форма добивания противника в Mortal Kombat. 3. В. Кел. 5. Тел. 10. Этого "серьезного" парня с чисто американским именем придумали хорваты из Croatiaem. 12. Ultima Online. 13. \*\*\*\*. 14. В замках Rampart в HoMM3 есть Crysta. 15. Издатель, выпустивший все серии Cartmageddon. 16. Who's the boss? для волков у Орков. 17. Разор. 18. Fifth Element, Dark Earth и Nightmare. 19. Клан в Shogun, у которого Yag Ashgaru стоят дешевле. 20. Его зовут Флакс Хаким. Его шкиперская собака и его уличник спасают Землю. 21. Кто кого провозид? 22. Ангел. 23. God в третьих Героях. 24. И в адогах про HoMM3. 25. Observatory. 27. Скорее всего, три части игры, на уже от не от 51st. 28. 29. 30. BWP. 31. Скорее всего, дансы уклад. 32. Сооружение у Терран в StarCraft, дошедшее новые технологии (первое слово). 33. Жажда чего мучает EA? 34. Эта компания обещала выпустить Pool at Radiance 2 уже весной. 35. Скорее всего, карна на курицы нахожа в HoMM2. 37. Разор батчик X-Wing и Tie Fighter (первое слово). 41. Отечественная игра в стиле "Корсаров". 42. Предшественница (первое слово). 43. Между M4A1 и Arctic Wolf. 44. У СТ в Counter-Strike. 45. Эти существа не могли видеть в Fallout или KQ4. А еще есть. 46. Metal. 47. Это слово, которое издевается. 48. Век. 49. Век. 50. Скорее всего, в Revolver. 51. Cyber. 52. НОДовский жанр на TS. 53. Firstborn. 54. Genesys Evange. 55. Кукла в фильме. 56. Скорее всего, в Counter-Strike. 57. Скорее всего, в Counter-Strike. 58. Скорее всего, в Counter-Strike. 59. Скорее всего, в Counter-Strike. 60. Скорее всего, в Counter-Strike. 61. Скорее всего, в Counter-Strike. 62. Скорее всего, в Counter-Strike. 63. Скорее всего, в Counter-Strike. 64. Скорее всего, в Counter-Strike. 65. Скорее всего, в Counter-Strike. 66. Скорее всего, в Counter-Strike. 67. Скорее всего, в Counter-Strike. 68. Скорее всего, в Counter-Strike. 69. Скорее всего, в Counter-Strike. 70. Скорее всего, в Counter-Strike. 71. Скорее всего, в Counter-Strike. 72. Скорее всего, в Counter-Strike. 73. Скорее всего, в Counter-Strike. 74. Скорее всего, в Counter-Strike. 75. Скорее всего, в Counter-Strike. 76. Скорее всего, в Counter-Strike. 77. Скорее всего, в Counter-Strike. 78. Скорее всего, в Counter-Strike. 79. Скорее всего, в Counter-Strike. 80. Скорее всего, в Counter-Strike. 81. Скорее всего, в Counter-Strike. 82. Скорее всего, в Counter-Strike. 83. Скорее всего, в Counter-Strike. 84. Скорее всего, в Counter-Strike. 85. Скорее всего, в Counter-Strike. 86. Скорее всего, в Counter-Strike. 87. Скорее всего, в Counter-Strike. 88. Скорее всего, в Counter-Strike. 89. Скорее всего, в Counter-Strike. 90. Скорее всего, в Counter-Strike. 91. Скорее всего, в Counter-Strike. 92. Скорее всего, в Counter-Strike. 93. Скорее всего, в Counter-Strike. 94. Скорее всего, в Counter-Strike. 95. Скорее всего, в Counter-Strike. 96. Скорее всего, в Counter-Strike. 97. Скорее всего, в Counter-Strike. 98. Скорее всего, в Counter-Strike. 99. Скорее всего, в Counter-Strike. 100. Скорее всего, в Counter-Strike.

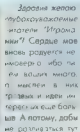
**ПО ВЕРТИКАЛИ:** 2. Лучший друг Баттведа. 3. Grand \*\*\*\*. 4. Auto. 5. Лучший друг. 6. Nameless One (Planescore Torment). 7. Отделение вселенной Might & Magic (первое слово названия игры). 7. Прозвище Crusader в одиночном сериале от Origin. 9. Авторы-создатели Homeworld. 10. Еще

39. Оружие ковбоев, с помощью которого можно арканить не только быков, но и преступников. 40. Серия игр про подпольщиков. 41. Эта компания начала с клавиш, а закончила в надрах корпорации Novus. 43. Король, реально существовавший в середине века. Он был в Age of Empires, Conan Exiles. 45. Самое сложное слово во всем кроссворде. Это предмет, который вам для создания укусного сауса в Warcraft 2. 46. Годовое количество сауса в Warcraft 2. 47. TDR.

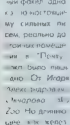
39. Оружие ковбоев, с помощью которого можно арканить не только быков, но и преступников. 40. Серия игр про подпольщиков. 41. Эта компания начала с клавиш, а закончила в надрах корпорации Novus. 43. Король, реально существовавший в середине века. Он был в Age of Empires, Conan Exiles. 45. Самое сложное слово во всем кроссворде. Это предмет, который вам для создания укусного сауса в Warcraft 2. 46. Годовое количество сауса в Warcraft 2. 47. TDR.

## Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы через неделю в мае. Тогда же будут объявлены победители. 3. Решения присылайте на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru) или на почтовый адрес редакции. В "Тени" "Комп" писем не забывайте указывать "Кроссворд №02-03". 4. Автор Кроссворда: **Святослав Горин** ([igor@igromania.ru](mailto:igor@igromania.ru)) при незначительном участии **Геймера** ([gamezaboka@igromania.ru](mailto:gamezaboka@igromania.ru)).



Здоровуюсь — привет всем! Начну с ответственного заявления: что бы ни произошло, ни в коем случае не Хрюк компьютерные игры, продолжится и выпустит в полном объеме, со-



## Письмо первое

Всегда Ваш, Митин  
[mitin@ccr.ru]

## Письмо второе

Динио ако Фангори  
ако патигон ако Феовор



Покажу для тех, кто еще не понял. С момента основания "Играмонии" наша община занимается тем, что проводит агрессивную и неданную политику по распространению компьютерных игр среди населения.

Однако прежняя бумага, на которой печатался журнал, не идеально обеспечивала прочтимость состава, которым было пропитано под кожу наших читателей. Поэтому, будучи податливыми неким прототипическим органицидам, мы вынуждены обратиться за помощью и запросили бумагу лучшего качества. И, как ни странно, не отпущая такая мучительная бумага только на секретные склады МВР! Теперь все нормально — интоксикация ви-

В МУРе нам сказали, что мы спокойно можем рассказывать о том, чем занимаемся, так как нам все равно никто не поверит. Так что — можете даже задавать вопросы. Ответы в миру смел и способностей. Спасибо за понимание.





## Письмо третье

Ничего. Во первых страхах своего писателя хочу сказать, какие вы суе и прочие эпитеты. Зря вы уменьшили рубрику "Россия". Ведь за Россией будущее. Наши рынки активно развиваются. Скоро будем сидеть и ждать игры не от id и Epic, а от Бука, IC, Nival.

staszley [staszley@megalink.ru]

Ну это ты, товарищ зря Единственной суе, постоянно бывающей в редакции, можно назвать только меня, да и то с на тажкой, потому как большую часть времени даже я до этого доблестного зваения не дотягиваю (от геймера; протестую! забавка — женского рода, так что, хоть и чисто фразеологически, меня тоже можно причислить к лику священных суе, я даже в большей степени, чем каго бы то ни было еше).

А с "Россией" получилось просто: одно время существовала рубрика, а потом в нее банально стало нечего писать. Ну не делали "ноши" ничего концептуального, пробоного ее актуаль? Так, неопределенные проектики и малостоящие игрушки. Слово Богу, в последнее время ситуация вроде начала меняться к лучшему, а потому мы вновь с радостью и готовностью освещаем все интересное, что выискивают отечественные игроки. Только вот скидывать это добро в одну рубрику мы в ближайшее время не собираемся — смысла особого нет ломать сложившуюся структуру журнала.



Всем ясно, во тьму запутанности. Первое id — разработчик, Epic — издатель, "Бука" и "IC" (особенно) — издатели, Nival — разработчик. Второе: Все разговоры про то, что мы с вами будем ждать только российских игры и на все остальное клость, относятся к разряду патристической бредятины. Талантов везде хватает, а игры не имеют гражданственности — они общие и для всех. Просто наконец-то наши разработчики научились создавать по-настоящему классные рулезные игры, которые можно объективно оценивать в столбах и в которые нужно с удовольствием играть. Третье: Рубрика "Россия" журнала сейчас действительно лишь повредит, так как про отечественные проекты мы на каждом парочке пишем (этот номер — особенно показательны, кстати, достаточно на облачку посмотреть). Четвертое: Сейчас отечественные компании вообще локализируют зарубежные игры (малъ только, что частенько запаздывают са сроками), причем ладно настолько творчески, что уже и не помним, то ли в России делалось, то ли все-таки в стенах Epic или id.

И, наконец, пятая. За "Россию" — буду щее. Хоть и туманное. Как всегда.

## Письмо четвертое

Первая и единственная игра, которую я проходил по солошону, был Drakol Order of the Flame. Это был настоящий walkthrough. "Иди туда и сверни налево. А туда не ходи — снег в башку поладет, совсем мертвый будешь". Надо отдать должное — написано было мастерски, но это не спасает. Геймер, ты упоминал о ладках, которые "без солошона даже не садятся за прохождение игры". Еще цитата: "Если я не могу пройти такое-то место..." (будет дуэль цитат): Ответ: "Ну вы, блин, дайте!". Детский сад, честное слово. Ужаль не хочется-то голову поднапрячь? Геннальный мороз — walkthrough по качеству? Нет, даже ладко! В квестах, если не симбозом, весь смысл заключается в разгадывании загадок. А если кто-то из за тебя разгадал, то разве сохраняется смысл в игре? Вполне возможно, что я чего-то не помню и отстал от жизни, но это вряд ли.

Да, а через "не могу", слабый! Принимал бы ты к нам на рольовочку, погоняли бы тебя оры, научились бы ты свое "сверх Я" (гервиз психоаналитический такой есть) использовать! Ух, как там воля воспитывается — нем ты, или тебе; и сексуальных вариантов! Как когда-то кто-то (я никому: "прости, но я не запоминаю имени") изволю подметить, что "есть люди те- стеры, а есть тостеры". Первые играют, пы-

таясь получить удовольствие от маленьких открытий и находок, вторые же за кодами и солошонами простоту не замечают оригинального, вложенного в игру разработчиками очарования.

Олег Чопликин «MFStrike», Латвия

Ничего, что я вклиняюсь в ваш сугубо мужской разговор? Тут у меня несколько замечаний, пора ласковы, так сказать. Ты, Олег, вот предлагай себе на минуточку, что не хочет человек голову напрягать. Ну вот совсем не хочет. Устал он или несприятности у него — не суть, но садится почитать на с одной устойчивой мыслью — "всех убью, останусь". И не интересует его твой высокоинтеллектуальный стрейф или изысканность и реалистичность графиков. Он НЕ ЭТО хочет от игры в принципе. Или другая ситуация, новерняка знакомого многок. застопило тебя в квесте на каком-либо моменте. Ну вот кто тресни — не идет дальше и все. И что теперь? Забить на игру или в тысячный раз перебрать нававшие предметы, дабы их куда-нибудь плусть в нужной последовательности? Не лучше/проще ли расписаться в собственной беспомощности и зоглянуть в гайд? И ведь таких людей — ленивцы! Ты даже представить себе не можешь, сколько им сам придется с просьбой: "Помогите, не могу пройти дальше. Мучаюсь, аллоло, похуеда, оброс и отошоп. Спасите." Так что не стоит по одной мерке всех развять.

И, если верить дядке Фрейду, "Сверх Я" — это идеал человека, наскаженный в первую очередь его родителями. Как оно канает против оркской дубинки, для меня осталось большим секретом. Может, Геймер мне объяснит. На примере

## Геймер

На примере. м. Нет, бить женщину оркской дубинкой — увольте. Это неэстетично. Лучше — из крупного калибра короткоу Предварительно связав ей ноги узлом на затылке, чтоб не убежала. Это — по-джентельменски. А дубинкой — женщи ну... еще и оркской — никогда!

Вообще, добавь мне к сказанному почти нечего. Все правильно. Хотел лишь слегка обидеться: лично я не пользуюсь руководствами и прохождением, кодами и трейнерами, и многим всяким прочим, если именно игрою. Мне это не нужно. Но использую весь доступный инструментари, если мне хочется, например, быстро добраться до финального босса и пострелять в его мерзкие позенки. Цели тут могут быть любые — скажем, проверить правильность



прохождения, идущего в журнал Или выяснить что то об игре. Или скриншот снять Или еще чего всякое бывает

Катя права по всем параметрам (хотелось у нее знатнее?) у всех — свои вкусы и предпочтения, и не надо своей карточкой судить чужой калибр.

## Письмо пятое

Привет, Катя и Геймер!

Насколько решился написать вам о нашем, как ни банально это звучит (:) По письмам ваших читателей и по вашим ответам я проследил странную тенденцию выкладывать прохождения на диск, с чем я, собственно, и не совсем согласен. Из этого хотел бы дать вам совет, если вы к нему прислушаетесь хоть наполовину, то продвинетесь к золотой середине на пару шагов. Так вот, совет: я считаю, если в журнал вкладывать материалы по совершенным действиям, без которых нельзя пройти игру, а на диск все остальное, то, думаю, и в журнале освободится место, да и людям перед каждой заголовкой не нужно будет лезть на компакт Ну а если кто хочет всякие тонкости и промехоточные советы почтить, может прочитать на компакт, ведь информация в голове укладывается...

С наилучшими пожеланиями,  
djed [djedat@mail.ru]

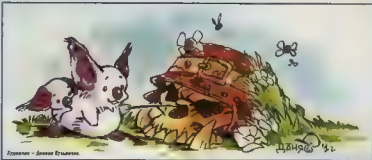
Уважаемый djed, сказанное тобой полностью соответствует тому, что мы сейчас делаем. Мне даже комментировать нечего (хотя подстава, право слово!) Полнометражные варианты руководств и прохождения помещаются на компакт Наиболее ценная информация, в них присутствующая, публикуется в журнале (если таковой ценной информации слишком много или она только так и есть и есть слишком много — тогда в "Матрицу" ничего не идет! Все правильно

Мне также хотелось отметить, что это полностью отвечает нашим намерениям. Причем мы никоим образом не собираемся загромождать на диск больше, чем это было бы удобно читателям. В журнале всегда останется наиболее важная информация по игре, плюс необходимые и важнейшие элементы прохождения (эдакий "Хинт-блэк" — помнишь, была такая рубрика?). И вообще, у меня будет небольшое пожелание всем, кто любит на досуге анализировать структуру журнала: вы исходите из того, что мы (редакция) сами увлеченные игроки, а потому вряд ли сделаем нечто такое, что будет народу неудобно!

## Письмо шестое

Здравствуйте, редакция журнала "Игромания"

Мой старший брат регулярно покупает "Игроманию" в киоске и дает мне почитать. Журнал интересный, но — почему вы пишете



Григорин — Денис Кузьмин.

в основном о "кровозем" играх? (UT, Q3, HL, Diablo и пр.), почему так много игр, написанных нопливом, укусами, взрывами и выстрелами. Где "добрые" игры? Мне, например, очень нравятся игры PETZ (Catz & Dogs), The Sims, Creatures, Little Big Adventure 2. Неужели подобных вещей больше не делают? Мне кажется, "Игромания" испытывает недостаток в "добрых" играх, и я думаю, что хотя бы один читатель согласится со мной, а иначе мы рискуем превратиться в общество кровавожарных монстров. :)

Прошу принять мое мнение всерьез.

Марина Сухарева [Тобольск]

Это же "Игромания" испытывает недостаток в добрых играх, это все играется иудейским его испытывает! Ведь часто понятие "хорошая игра" ассоциируется со взрывом адриеналина и пугами крови повсюду. Сделайте интересную "добрую" игру на несколько порядков сложнее, чем очередной месный швед. Вот и получается, что рынок у нас в основном для агрессивной настроенной молодежи, а разумного-добротного-вечного днем с огнем не сыщешь. "Пощиством" же остаются только малочисленные экономические симуляторы, симуляторы жизни (Creatures, The Sims, Petz) и прочие квесты да тетрисы. Кстати, я тут задумалась и ужаснулась — а ведь действительно, я не могу вспомнить ни одной по-настоящему популярной "доброй" игры несимуляторного и неквестового (попического) характера. Эй, друзья-читатели! Может, из вас кто вспомнит?

Я не читатель, но смиренный друг, и поэтому позволю себе попробовать

вспомнить... ммм... Counter-Strike? Если одному ходить по урванку, то очень добрая игрушка получается. Любуешься на архитектуру. По яйцам лозешь. Этакое философская идиллия с самим собой, и солнце розовое в золотистую крапинку. Красота!

На самом деле, некоторые игры, которые не симуляторы и не квесты, но совершенно мирные, я могу назвать. Но — и вправду, попробуйте сами вспомнить, сделайте Катюшке приятное. Тем более что таких игр было действительно не столь много. А еще — приведу мнение тов. Кузьмина, который парадоксально урод... я хотел сказать, рисует нашу обожаемую Катюшку. Цитирую со слов, как запомнил. Высказано в свойственной Кузьмичеву тактичной, сдержанной манере

"Правильно!!! Хотят уже делать кровавые игрушки!!! Кишка у них такая, не могут никак иначе игру индустрии сделать, кроме как с морем кровью!!! А что, спокойную человечинку игру, где никого резать-убивать не надо, так уже все, слабо, не умеют!!! Это каждый дурак может — море крови новаторство, а вот чтоб не и интересно было — оно куда сложнее!!!"

А ведь верно, если уЮЮЮМатся

## Письмо седьмое

Аве Гомер!

Пишу вам на счет поднятой вами в 12-м номере темы про действие виртуальных миров на человека. Вы пишете, что, занимая реальный мир на виртуальном, человечество может вымереть, как и та крыса, которая дожила до кнопки, получив удовольствие. И слышется, что падено реально-го мира уже имело место в древнем Риме и это его погубило. Но если вы помните, пришли варвары и захватили потрясший в роскоши город. Именно это и случилось с человечеством, если все пойдет по вашему плану.

Итак, вот несколько сценариев развития человечества



Шустов - Дмитрий Шустов.

1. Если цивилизованная Америка и Европа начнет поголовно уходить в виртуальный мир, то страны Азии, Африки и Южной Америки сразу увидят в этом свой шанс стать мировым лидером и их войска непременно направятся к опустевшим (в смысле — люди будут сидеть по домам, подключенные к виртуальной реальности, и внешне это будет выглядеть как безжизненные города) землям цивилизованного запада. А там уже захватчики, панитутя судьбу бывших хозяев захваченных земель, скорее всего, запретят технологию виртуальной реальности (ВР). Данный сценарий хоть и возможен, но маловероятен.

2. Технология ВР первым делом попадет к военным, которые, утратив все ее плюсы и минусы, запретят производство подобного оборудования и будут сами, чисто в военных целях, его использовать (это и подготовка солдат, и просчет боевых операций). Один из очень возможных вариантов.

3. Возможно, что и политики дагадаются об опасности ВР и запретят ее использование. В этом случае ВР станет в один ряд с наркотиками, но из-за явной дороговизны будет не самой распространенной. Самый вероятный вариант.

4. Раньше начнется эра массовых космических полетов и колонизации солнечной системы. В этом случае Земля, может, и поразннет в сетях ВР, а вот колонии — навряд ли. Маловероятный вариант (потому что компьютерная техника развивается быстрее космической).

5. Если человек — все же только сочетание белого и серого вещества головного мозга (т.е. никакой ни души, ни астрального тела нет), то возможен вариант интеграции человека и машины. Т.е. это вашу личность зашьют в микрочип и вставят в компьютер, и это будет по сути вечной жизнью. Вполне возможный вариант.

6. Начнется, возможно из-за чего, Третья Мировая война и тогда уже вопрос будет стоять о выживании человека вообще. Один из очень возможных вариантов.

7. Прилетят злые инопланетяне и за пару дней соотрут человечество с лица Земли. А чем это не вариант.

8. Прилетят добрые инопланетяне, подарят/продадут нам высокие технологии и расскажут, чего следует, а чего не следует делать. Интересный вариант, но тем не менее вполне возможный.

9. Начнется мировой финансовый кризис, обанкротятся ведущие мировые корпорации, запад упадет в депрессию, человечество откинется назад в техническом прогрессе. Вполне возможный вариант.

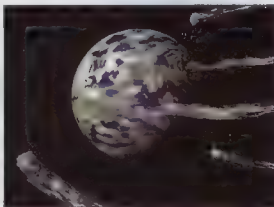
10. На ВР забудут, так как проще будет взнзнить себе электроды (как крысы) и сидеть, давить на кнопку. Не дай бог, конечно, но вполне возможный вариант.

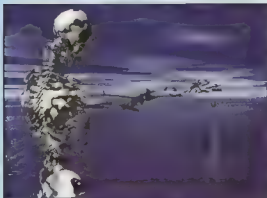
11. Кучка военных/политиков/просто плохих людей/суперкомпьютеров создадут технологию психического/телепатического/еще какого-нибудь контроля и все человечество превратится в без-

душных марионеток. Вполне возможный вариант.

12. И, наконец, нечто из разряда фантастики. Технология ВР станет служить только во благо цивилизации и, опираясь на нее и другие науки, нас ждет действительно светлое и великое будущее.

Вот такие, как считаю я, возможны варианты будущего. Да, сразу говорю, варианты типа мировой чумы, супервизантизма или нового ледникового периода — это почти аналоги 6-го пункта.





А вообще, все эти разговоры об опасности ВР — не более чем просто треп, как о снежных лодках или привидениях. И еще, не считайте меня пессимистом, просто посмотритесь вокруг и включите логику

С уважением,  
Николай aka Kosh [Кузбасс]

#### Генерал

Настоя гора вернуться к поведенческому манию в ответе на Второе Письмо. Как вы легко можете догадаться, наше Общество (ИГРО) исповедует концепцию, очень близкую к высказанной. Николай в совершеннейшей степени прав в своих предположениях, хотя и не угадал самой сути. Поясню. Наша цель состоит в том, чтобы погрузить Россию в виртуальный хаос, посредством этого добиться контроля над массами и начать наступление на Дикий Запад. Причем еще раньше замбирозовых масс на Запад двинется "Игромания" (Изметили надпись "Номер один в мире" на обложке, по поводу комплюта? Вот — с этого все и начинается), подчиняя и покоряя всея и всея благодаря своей новой интоксигированной бумаге. Алакалписс придет. А мы — те, кто его воплощают. Считайте это тридцатидать и самым вероятным вариантом.

Но будет и четырнадцатый. От неугомонного Кузминичева, который имеет собственную, совершенно нелегальную, но абсолютно конкретную точку зрения по поводу дальнейшей судьбы погружающегося в пучину виртуальности человечества. Итак, слова товарищу художнику. Также примерно — как записаны. Высказано после прочтения письма.

"Во, правильно!! А у меня есть еще варианты, и они — самые вероятные!! Автомобили будут ездить еще быстрее, сиденья — станут еще более просторные и мягче, люди не перестанут вообще вылезать из машин, в ре-

зультате этого у них двигательные способности атрофируются и человечество вымрет!!!"

Таким вот делом Говорю же алакалписс придет. Так или иначе

#### Письмо лосьмое

Хотел просто подчеркнуть очевидный факт, что компьютерные игры уже сегодня и сейчас немало ценят "удовольствия" раздражают. Более того, они это делали с первых дней своего существования. А вообще, умные люди сначала испытывают нововведение на ком-нибудь другом (как альтернатива, наблюдая за другими), а потом, оценив степень рискованности, летальности, обломности и т.п. для себя, уже решают, как "вернее" поступить. Получить удовольствие за счет здоровья или не стоит???

И лично я склонен думать, что мы уже сейчас теряем немало от своего здоровья (и не только зрения). Думаю, немало людей со мной согласится. Но, судя по всему, удовольствия народ от игр получает "значительно" больше, чем требуется для принятия решения при современном положении дел.

С наилучшими пожеланиями,  
Phaton  
[itDForever@mail.ru]

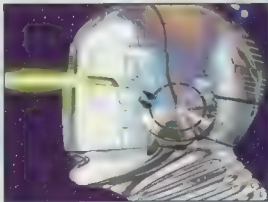
Странно, не очень-то я замечала, что от игр здоровье портится. По моему, ничего подобного не происходит — хороший монитор и нормальный режим игры даже на зрение не сильно влияют. Некоторое время назад я общалась с одним так называемым "психологом" — он книжечку как раз писал про компьютерные игры. Так вот, этот гений вообще утверждал, что 3D Action продуктивно влияет на моторику пальцев и развивает скорость восприятия. Его понять можно: ему гонорар за книгу как раз игровые разработчики платили, на все-то — подобную

пухлякаться не стало. Так что ничто "такое" уж страшного и игра не и как вид, по лучению удовольствия" они гораздо без опаснее того же секса.

#### Письмо девятое

Приветствую! Прочитал вашу статью "Жизнь на острове игры". С первого взгляда довольно интересно, я вообще люблю подобные статьи. Но если вдуматься, то это все довольно туло. Технологии, компьютеры заполняют жизнь человека, уводят его от реальности. Слишком пессимистично. Ведь жизнь прекрасна!! Сколько всего интересного вокруг нас. А кто уходит "в компьютер" — это его выбор. Он тул и слаб. В реалии он не получает достаточной отдачи от общества. Многие пускают себе лужу в лоб, другие "спасают" наркотики, третьи уходят в виртуальность. Я, например, за компом сижу достаточно большой процент своего времени, но я не уношу в виртуальность, просто я отдыхаю и общаюсь, в общем — живу!! И чтобы не было плохо, надо, как говорил известный музыкант Шеллунг. "Не замыкайтесь, не закрывайтесь на чужую, либо спортивную, а так — поймайте, как мир замечательный". Я с ним согласен.

Владимир Смордянин aka Scorp  
[vashnag@ant.ru]



Основное отличие человека от обезьяны даже не в том, что человек круче, не иммерсивно и умнее, разные новые "удовольствия" для себя изобретать. Основное отличие в том, что человек — существо крайне социальное. Не может он без других точек же. Даже если в голое крик: "Человек выжи всех", эти самые "все" — человеку необходимы, как воздух. И никакие другие удовольствия не способны компенсировать это удовольствие "быть принятым".



Представим себе прищипованного неудачника, который не нравится девушкам, над которым насмехаются одноклассники и который вообще жизнь не в радость. И вдруг в один прекрасный день выясняется, что этот лентяй — гениальный и непревзойденный игрок в, допустим, Каску. Увидит ли он в виртуальность? А фиг с два! Посидит попотеев дома, а потом поидет в люди — чем пинаты выигрывать. Потому что неотъемлемая часть игрового удовольствия — поделиться этим с кем-нибудь. А потому человек, даже полностью и с головой уходя в игры, все равно будет периодически «выныривать» в общество себе подобных.

#### Геймер

Я бы хотел продолжить тему. Но это раз — уже серьезно. Думаю, каждый из вас неоднократно слышал разговоры про «уход в виртуальность», «отрыв от реального мира», «отказ от своей обиходной жизни ради заповедных красот компьютерного потуг тарарны» и прочее подобное в аналогичном рокурсе. Однако — лично я до сих пор при всем своем богатом опыте общения с геймерскими людьми, не встречая ни одного человека, который бы «ушел в виртуальность». Иначе говоря — человека, который максимально, насколько это возможно физиологически (есть и спать) всем надо, отказался от реального мира и с головой потрузил в игры и любые им подобные вещи.

Вопрос к вам. Кто-нибудь из вас знаком с подобными людьми? Именно лично знаком, о не «слышал про них». Выкладывайте, что думаете и чего знаете. Мне с Катей с нетерпением ждем.

Зарулите Лару, дети  
У ней талия в корсетел  
И такие части тела!  
И разорванные глаза!

Не играйте, дети, в Каску!  
Лучше — схватите собаку!  
Лучше пейте дати, водку  
И курите аналу!

Я пошел, pardon, до ветру  
И, присев, показал Тетрис  
Вот сейчас покажу руки —  
И подробно опишу

Над вашими письмами увлеченно мудру.

Катя  
Геймер

Катя (kat@igromania.ru)  
и Геймер (gamer.soboko.igromania.ru)

P.S. От Катю. Да, всех «Защитников Отечества» — с праздником. А всем, кто не сподобился — желаю, чтоб минувало. Да выш профессиональную армию!

P.S. От Геймера. Хочу напоследок сообщить, что сказанное в ответе на второе письмо — шутка. Связаться по слову «лолота» пишу данный постскриптим, памятуя, как огромное число людей приняло за чистую монету статью «Как стать отцом в Counter-Strike». Да и опять же, мало ли может, в MYPR найдутся люди без чувства юмора, читающие наш журнал, потратят кучу сил и денег на лабораторные эксперименты нашей бумажки, обнаружат вещество, которым она пропитана, выяснят, что с помощью этого вещества мы воздействуем на понижение людей, вызывая в них почти наркотическую зависимость от игровой виртуальной реальности (примерно как у тех падальщиков кризиса «Жизни на острие иглы»), причем взяли мы эту бумажку вовсе даже не на секретных складах MYPR, а в совершенно ином месте, назвать которое я не имею права — зачем нам лишние хлопоты! Так что — шутка. Все фига, кроме пива. Впрочем, пивы — тоже. До встречи в следующем номере.

P.S.2 Катя напоминает: поздравляю всех женщин, читающих наш журнал, с Восемью Марта, праздником феминизма и конституционного матриархата! Желаю вам всего наилучшего, что означает: жасть и получать желаемое. И теперь — до встречи!

#### \*\*\*

Ну вот и закончилась наша дискуссия. Это продолжение «Почты» — письмо, пришедшее под заголовком «Смерть PC», являющееся продолжением дискуссии, поднятой несколько номеров назад. Собственно Геймер про него говорил во вступлении.

Я, как обычно, желаю вам всего наилучшего, интересных игр и мощных компов, а нам с Геймером — побольше ваших писем. И на сладкое омароватное по этическое произведение, которое было прислано в редакцию некоторое время назад. К сожалению, нам не удалось связаться с автором и спросить его разрешения на публикацию — но, надеюсь, он не обидится!

#### Письмо писателю, которое и не письмо вовсе

Автор: Гурый Ю

Прислано: Никита [gurguts@chat.ru]

Не играйте, дети, в Каску  
Потому что Каска — кока.  
В Каске пулями стреляют  
И ручьями льется кровь.  
В Каске злые хулиганы,  
У них толстые штаны,  
Не играйте, дети, в Каску,  
А играйте — в Лару Крофт

Эта самая Лариска  
Вся такая как ириска!  
Так бы всю ее и съел  
Или просто облизал!

## РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания и от завышенных цен, которые гораздо накручивают продавцы, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро проплетает из продажи и потом его уже нигде не найдешь. Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляете на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указано на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — форма №1(Д-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: "Подписка". Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 [сначала звоните голосом].

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

## Извещение

Форма № ПД-4

000 "Игромания-М"  
(наименование получателя платежа)

7705301240  
(ИНН получателя платежа)

№ 40702810400010000049  
(номер счета получателя платежа)

в отделении №1 АКБ  
(наименование банка и банковского реквизита)

Металлинвестбанк  
(корр./сч. 30101810100000000163  
БИК 04458163)

Подпись на "Игроманию" с 9 апреля-сентябрь 2002 г.  
(наименование платежа)

Дата Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.  
Платательщик (подпись)

Кассир

## Квитанция

000 "Игромания-М"  
(наименование получателя платежа)

7705301240  
(ИНН получателя платежа)

№ 40702810400010000049  
(номер счета получателя платежа)

в отделении №1 АКБ  
(наименование банка и банковского реквизита)

Металлинвестбанк  
(корр./сч. 30101810100000000163  
БИК 04458163)

Подпись на "Игроманию" с 9 апреля-сентябрь 2002 г.  
(наименование платежа)

Дата Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.  
Платательщик (подпись)

Кассир

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с мая 2001 г. по октябрь 2001 г.)

или на двенадцать месяцев (с мая 2001 г. по апрель 2002 г. включительно) с CD-ROM или без на редакционным (навысоким!) ценам.

Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 6 апреля.

Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049  
в отделении №1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 04458163.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Подписка на "Игроманию" (моя — октябрь)" и обязательно укажите свой адрес.

Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном [сам купон заполните на обороте этой страницы]

и отнесите до 9 апреля в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.



## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

VENTURA	№11798	GO DOWN DARK	№8499	GAULS ALPHA CENTURY	№11799
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11799	HIDDEN TEAM TRAIL	№9700	SEVER	CD №6.7.8.9, 10, 11, 99
AGE OF EMPIRES: THE CONQUERORS	№9605	IMPERIAL CROWN: ARIAS	CD №861	SENSE THE UNDISCOVERED	№9605
AGE OF INCREDIBLES	№11700	ITOMOR: WORLD CATACTYMY	CD №11700	SIGACT 2002	№9606
AGENTS VERSUS PREDATOR	№6799	KEYWAY: DAVID	№8000	SMITH UNAPPREHENDED	№6799
AMERZONE	№10199	IMPERIAL 2: AGE OF EXPLORATION	№6699	SPORT CASE GT	№6799
ANDREI EDE	№11708	IMPERIAL 3	№6682	STAR LINE: BIRTH OF THE PROSEKION	№6799
APACHE: HAWOC	№3799	IMPERIAL: CAVALRY 2	№6683	STAR LINE: STARLET COMMAND	№6799
BALDUR'S GATE	№6799	IRONBORN WOLFO	CD №861	STAR LINE: KONGLER: ELITE FORCES	CD №10.11
BALDUR'S GATE 2	№6799	INCUBATION: THE WILDERNESS ADVENTURES	№11712, 1298	STAR WARS EP. I: THE CLONING FRONTIER	№6799
TALES OF THE SWORD COAST	№6799, №10.5	IRIS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№6680	STAR WARS EP. II: THE MANTION ATTACK	№6799
BELIEVED: THE LAST	№11713, CD №11700	J.P. UNFINISHED BUSINESS	№6799, №10.6	STAR WARS: S.W.I.T.C.H. 2	№6799
SHADOWS OF AMAN	№11713, CD №11700	JAGGED ALLIANCE 2	№6799, №10.3	STARWARS: BLOOD WAR	№6799
BATZILLON	№10.2	JANE'S FLEET COMMAND	№6699, №10.4	STARSHIP TROOPERS	CD №10.0
BEARS BEHIND THE DOOR	№6699	JAMES FLEET OF CRIME	№6799, №10.6	STREET WARS: CONSTRUCTION UNDERGROUND	CD №10.1
BEARS BEHIND THE DOOR 2	№6699	KISS: PSYCHO CYCLES - NIGHTMARE CHILD	№6799, №10.6	STREET WARS: KINGS OF THE NIGHT	№6799
BURN WITCH VOLUME 2	№6799	KITT: 2: CROSSROAD	№11706	SUBVERSIVE: WORLD CHAMPIONSHIP	№6799
THE LEGEND OF COFFIN BOY	№6799	KNIGHTS: THE BLOOD	№6799	SUMMON	№6799
BLACKBOLT THE	№6799	KNIGHTS: THE BLOOD	№6799	SYSTEM SHOCK	№10.0, №10.3
BLOOD 5: THE CHOSEN	№6799	LEGACY OF KINGS: BORN A REAPER	№11707	TEX MURPHY: THE MYSTER	№6799
BRANDY	№6799, №10.6	LIAR	№6799	THE METAL AGE	№10.0
CAC. TIBERIAN SUN - FIRST FORM	№6799	LONGEST JOURNEY: THE	№6680	TOCA 2: TROUBING CASE	№6799
CALIBUR	№11713, №10.6	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799	TOMB RAIDER 2	CD №10.0, 11.99
CALIBUR: THE YEAR 2000	CD №11700	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOMB RAIDER 3	№11.99
CELESTINATION: CALL TO POWER	№6799, №10.6	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№11.20
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOMB RAIDER: CHRONICLES	CD №10.1
CIVILIZATION: TEST OF TIME 2	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOMB RAIDER: CHRONICLES	№10.0
CIVILIZATION: TEST OF TIME 3	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: BOON PLACE	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 4	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 5	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 6	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 7	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 8	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 9	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 10	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 11	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 12	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 13	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 14	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 15	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 16	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 17	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 18	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 19	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 20	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 21	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 22	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 23	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799
CIVILIZATION: TEST OF TIME 24	№6799	MARSHALL: THE EASTERN KENOSUE CAN	№6799, №10.4	TOTAL ANNIHILATION: CHRONICLES	№6799</

ЛЖ - серия книг «Лучшие комментаторы игры»; сокращен «СВ» перед номером журнала означает, что руководство или приращение находится на диске соответствующего номера.

**ПОДПИСНОЙ КУПОН**

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ☐ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) – 276 руб.  
☐ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) с CD-ROM – 402 руб.  
☐ на 12 месяцев (май – апрель 2002 г. включительно) – 552 руб.  
☐ на 12 месяцев (май – апрель 2002 г. включительно) с CD-ROM – 804 руб.

Фамилия, имя, отчество

Точный адрес: индекс

область (край, район)

город

дом/квартира

**БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!**

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!

Цены указаны без учета стоимости доставки



11'99 - 10 р.



3'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



4'99 - 10 р.



5'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



6'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



7'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



8'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



9'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



10'99 - 10 р

с CD-ROM - 20 р



11'99 - 10 р.

с CD-ROM - 20 р



1 2000 - 20 р.



4 2000 - 20 р.



5 2000 - 20 р.



6 2000 - 20 р.



8 2000 - 30 р.



9 2000 - 30 р.



10 2000 - 30 р.

с CD-ROM - 40 р



11 2000 - 40 р.

с CD-ROM - 50 р



12 2000 - 40 р.

с CD-ROM - 50 р



с CD-ROM - 50 р

## ВНИМАНИЕ!

Книги и старые номера «Игромании»

можно купить в редакции

(в 20 минутах ходьбы от м. Люблино),

предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 (кроме выходных)

по тел. (095) 975-7409, 975-7410,

или приобрести наложенным платежом

(вы будете платить на почте при получении).



«Мест дивизия»  
«Волны-6» - 40 р



«Зра»  
«Волны» - 100 р



Выпуск №2 - 30 р.



Выпуск №5 - 30 р.



Выпуск №6 - 30 р.



Выпуск №9 - 40 р.



Выпуск №2 - 40 р.



Выпуск №3 - 40 р.

Заказ контролируйте по адресу:  
705043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Колосинцев Д. В.  
Или электронной почтой: [kolo@igromania.ru](mailto:kolo@igromania.ru).  
Стоимость пересылки около 35 р.

Заказ также можно оформить на  
нашем сайте: [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)

Москвичи могут оформить заказ на  
доставку книги и журналов на дом.  
Стоимость доставки от 40 р.

Три героя...

...три приключения...

...одна судьба



Ролевая игра,  
приключение и аркада,  
объединенные новейшей  
3D технологией,  
выполненная в жанре  
Adventure  
Fighting.

## Возвращение Черного Дракона

# ВОСКРЕШЕНИЕ



ДАЙКО

ДОМЕНИКО

- Каждый герой имеет свой собственный метод борьбы: атака, хитрость и магия.
- 12 различных боевых комбинаций для каждого из трех героев, дают вам небывалые возможности для одиночных поединков.
- Два мистических мира, Айрос и Саграс, представленные на восьми уровнях.
- Пять различных арен для поединков в каждом мире.



Жрица,  
выполняющая  
священную миссию



Легендарный рыцарь,  
ищущий ответы



Человек-Демон,  
жаждущий мести



dinamic



НЕБУЛА

©2000 Dinamic Multimedia, S.A.  
Developed by Nebula Entertainment, S.L.  
All rights reserved.



ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь  
в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел. (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;  
телефон технической поддержки (095) 212-27-90;  
e-mail: office@russobit-m.ru; web: www.russobit-m.ru